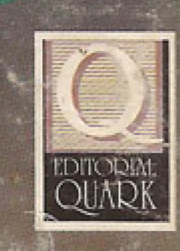
ACTION GAMES

SE LA BANCA

Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 21 $ 3,80



108 FOTOS

PARA ANALIZAR EL VIDEOGAME MAS POLEMICO DE NINTENDO Y SEGA

SUPER NES: SUPER TURRICAN - SUPER CONFLICT - STAR FOX - BATTLE GUNDAN - ALIEN 3 - B.O.B. - DRAGON BALL - NINTENDO: DUCK TALES 2 - INDIANA JONES - MEGA DRIVE: FINAL FIGHT - STRIDER 2 - COOL SPOT - BEST OF THE BEST - MUHAMMAD ALI - THE HUMANS - TIME GAL - THE UNIVERSAL SOLDIER - SUMMER CHALLENGE - JAGUAR - MASTER: WIMBLENDON 2 - NEO GEO: FATAL FURY 2 - ARCADES: LETHAL ENFORCES - PC: TERMINATOR 2 -

MORTAL KOMBAT

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

HE NEXT LEVEL

E II - SEGA CD

SEGA CD

COMPACT disc

DRIVE II SEGA

ACCESS

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA

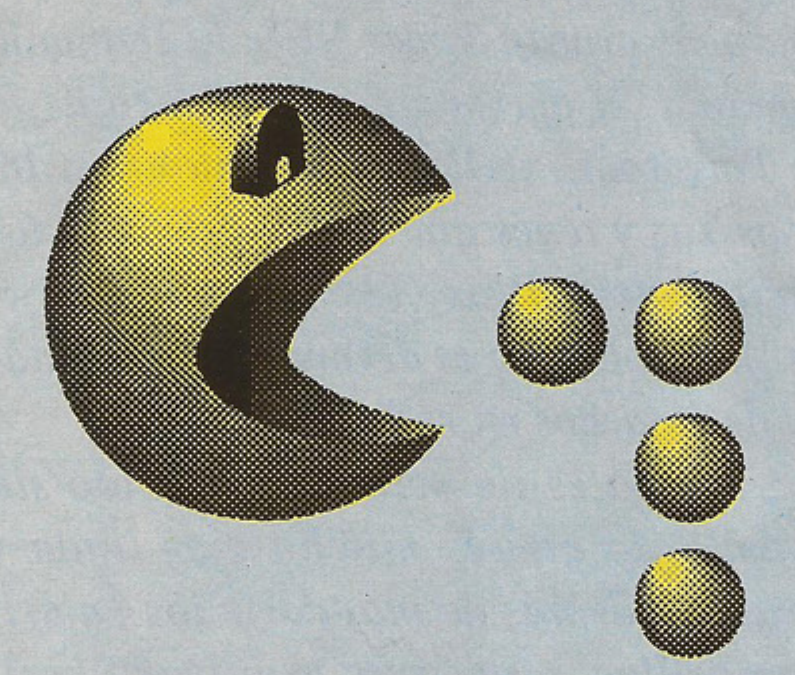
PREMIO
ACTION
GAMES
1 9 9 3





GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

Ganá en todas las direcciones con NTD.





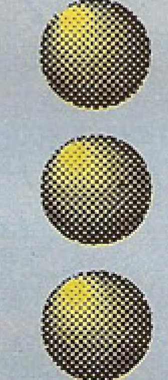
16 BITS

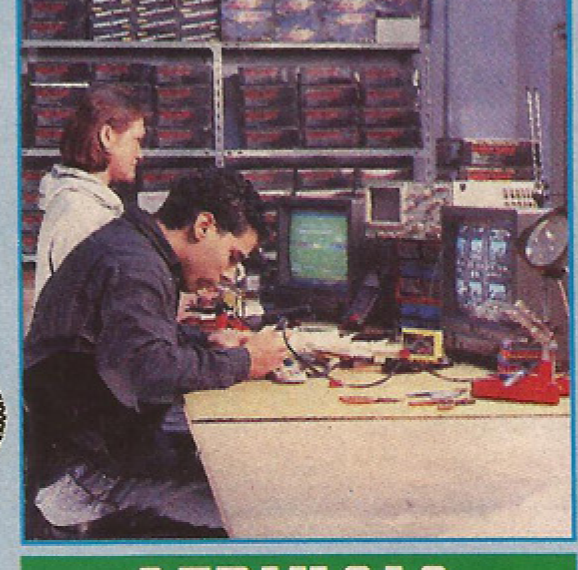
Para ganar desde el principio, NTD le brinda la mayor variedad de títulos, total garantía y absoluto respaldo en servicio técnico.

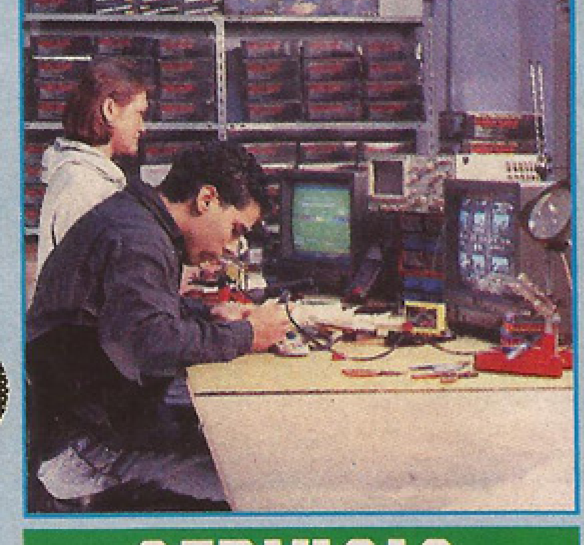


FAMILY GAME

El Nº 1 de los Family Game!. Por su calidad, diseño y tecnología ultraconfiable. Con joystick incorporados que elimina la posibilidad de rotura. Fabricados especialmente para la Argentina bajo los más modernos conceptos de CALIDAD TOTAL, brindándole al usuario mucha más satisfacción por largo tiempo.





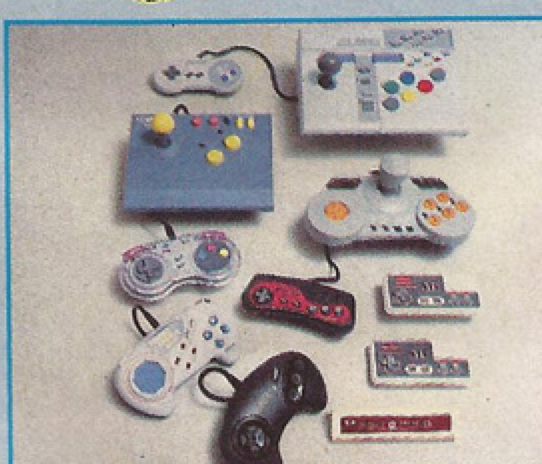


SERVICIO TECNICO

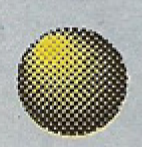
Profesionales especializados y una importante infraestructura para garantizar todos y cada uno de los equipos y accesorios que produce o importa

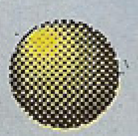
ACCESORIOS

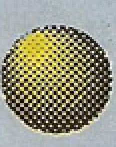
La gama más completa en repuestos y accesorios la tiene NTD. Con el respaldo que le brinda su stock permanente y su reconocido asesoramiento.

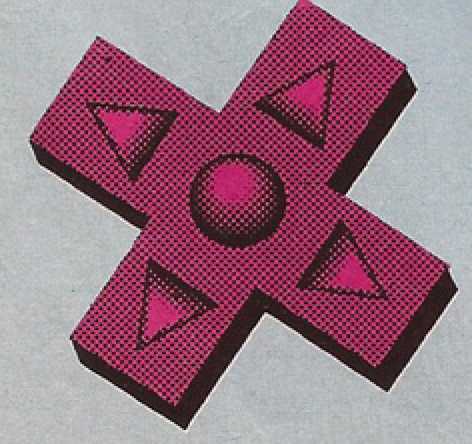


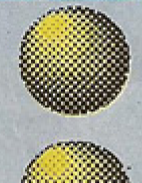






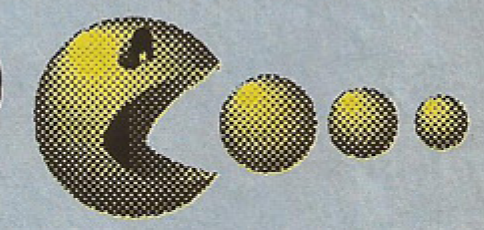






ENVIOS A TODO EL PAIS
VENTA A COMERCIOS
EXCLUSIVAMENTE





THE WORLD OF VIDEO GAME

NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
GUARDIA VIEJA 4438, (1192) CAPITAL FEDERAL
TEL. 862-1192 - TEL./FAX: 89-8153

START

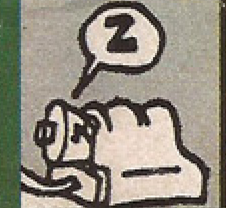
ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 21 - FEBRERO 1994

Se la banca ahora y siempre porque nos sobra aguante. Siempre tiramos para arriba y ofrecemos lo mejor de nosotros para que cada edición de Action sea mejor que la anterior.
Nos motivan todos los gamemaníacos, que con sus críticas, consejos y aliento nos impulsan a que cada día tomemos más velocidad.
Lo mejor de Action son todos sus lectores. Con ellos construimos esta revista que nació y creció con el videojuego en la Argentina.
Hoy ya formamos una gran banda internacional con gamemaníacos de Uruguay, Paraguay, Brasil y Chile.
Para todos un gran abrazo.

¡Chau Gamemaníacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

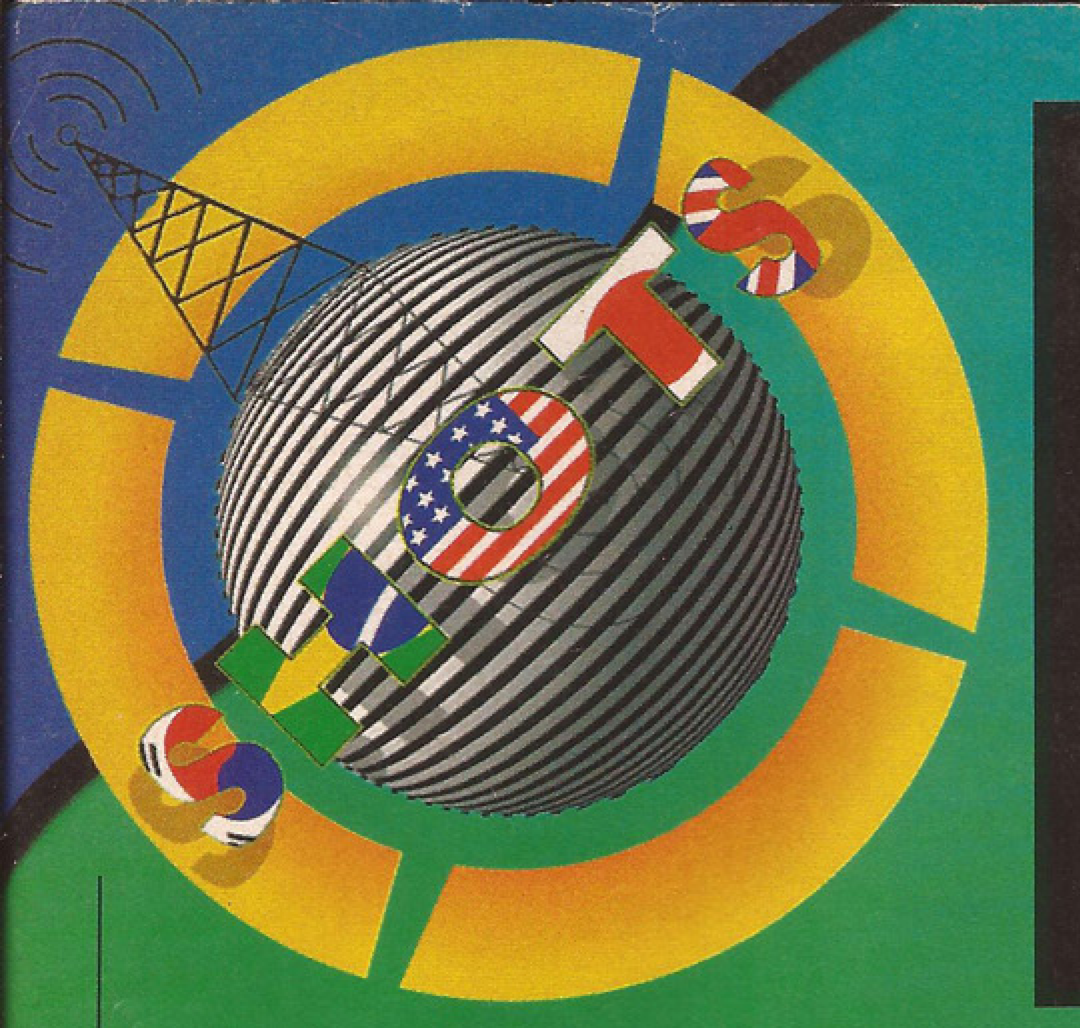
MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NEO GEO

PC

ARCADES



1994 AÑO DE PRESENTACIONES

Hacia el fin del 93 y principios del 94 las softhouses se superesforzaron en el tema lanzamientos. Por lo que se puede apreciar hasta el momento, el año 1994 será un año lleno de novedades y sorpresas, y sobre todo, videogames.



Los planes de esta softwarehouse van a complacer democráticamente a los fans de Sega y Nintendo. Vamos a comenzar con las presentaciones para Mega Drive. La versión de Addams Family para la consola llegó en el otoño norteamericano del 93. Para la misma época salió, también, Robocop 3, basado en el film que ya viste en tus vacaciones. Spider-Man Vs. X-Men: The Arcade's Revenge también fue programado, pero sin fecha confirmada. Hacia el final del año pasado salió Itchy y Scratchy, juego que trae todos los chistes y situaciones de los personajes del dibujo animado preferido de Bart Simpson. Y para comenzar el 94, los fans del Mega ganaron una versión de Terminator 2 - The Judgement Day, con ocho fases.

Para Super NES, la primera presentación es Incredible Crash Dummies, game inspirado en un juguete muy popular en los Estados Unidos, que involucra carreras de automóviles con choques espectaculares. El 16 bits de Nintendo también tendrá sus versiones de Terminator 2 - The Judgement Day, y de Itchy & Scratchy.

TENGEN

Tradicional socia de Sega en el desarrollo de games, Tengen trae muchas novedades para Mega en los próximos meses. Ya salió Mig 29 Fighter Pilot, simulador de vuelo del más famoso caza soviético. Con alto grado de realismo, dificultades increíbles, muchas misiones y opciones en armas.

También tenemos otras dos presentaciones: Race Drivin', simulador de carreras con imágenes tridimensionales, y Gauntlet 4, un tipo de RPG con cuatro personajes y laberintos enloquecedores.

La novedad de Pit Fighter 2, con nuevos golpes y nuevos personajes. Tengen tiene tres juegos de una sola vez. Awesome Possun es una aventura ecológica, en la que tenés la misión de salvar ciudades amenazadas por usinas nucleares con defectos o ríos contaminados. Grindstormer tiene como tema una batalla espacial de scroll vertical, jefes enormes y selección de armas. Por último, fue programada Dragon Fury 2, una versión de pinball entre macabra y fantasmal de enorme éxito.

Cerrando su programación, Tengen presenta ¡por fin! la versión de Prince of Persia para Mega. La promesa es que el game trae escenarios bellísimos, movimientos sofisticados para los personajes y muchos ítems para juntar en las fases.





Aquí se ve, de arriba hacia abajo: Gauntlet 4, Pit Fighter 2, Awesome Possun y el clásico Prince of Persia.



Una de las más respetadas productoras de games del mundo, Konami, sólo revela dos presentaciones. Teenage Mutant Ninja Turtles - Turtle Fighter sale para SNES, Mega y Nintendo 8 bits. En vez del clásico esquema de fases, esta nueva versión tiene el estilo SF2: combates cuerpo a cuerpo, cada uno en un escenario y con un único adversario por vez. Rocksteady, Beebop, Destructor y Cía son los enemigos, claro. La otra presentación divulgada, es Castlevania Bloodlines, para Mega. El game es diferente de las versiones anteriores para Nintendo y SNES, pero la historia es la misma: hay que liberar al reino de Transilvania del dominio de Drácula.

CAPCOM

Con excepción de la ansiosamente aguardada versión de SF2 para Mega, todas las otras presentaciones importantes de la softwarehouse para el 93 fueron dedicadas a Nintendo. Los juegos para Super NES habían comenzado a salir en octubre pasado, con la presentación de MVP Football. Apoyado por la NFL, la liga oficial del fútbol americano, el game tiene imágenes digitalizadas, juegos en diversas condiciones meteorológicas, modo entrenamiento para ensayar las jugadas y otros recursos interesantes.

Para principios de este año, Capcom debe presenta su primer RPG: Eye of the Beholder, inspirado en el game del mismo nombre para PC. Para formar el team de cuatro personajes que puede controlar al mismo tiempo, el jugador puede configurarlos, eligiendo raza, poderes mágicos, habilidades y otras características.

Salió finalmente el primer game con Mega Man para el SNES: Mega Man X. Capcom garantiza que el game es muy diferente de las repetitivas versiones de Nintendo presentadas hasta ahora. Con 12 Mega de memoria, la versión trae, como principal novedad a los dos compañeros del héroe: los robots RX y RY. Mega Man está más poderoso que nunca, con nuevas armas y poderes.

El Nintendo 8 bits también ganó dos presentaciones de peso. Chip and Dale 2, es uno de ellos. Basado en la serie para TV, el juego trae al villano Fat Cat y a otros personajes, como Zipper, Gadget y Monterrey Jack. El otro, (¡créanlo!) es Mega Man 6. Record absoluto en número de versiones para el mismo videogame, el héroe cibernético vuelve a las andadas con el Dr.Willy, que, esta vez, tiene ocho nuevos robots.



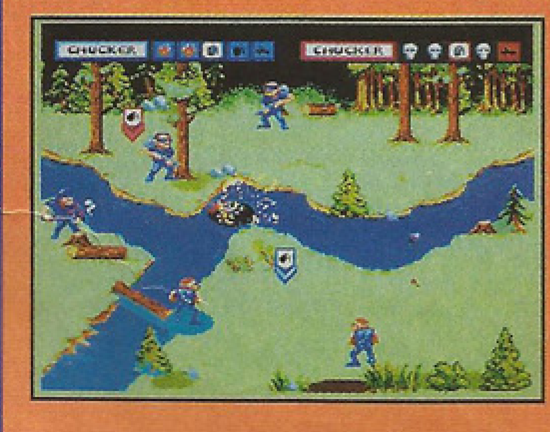
La softwarehouse promete buenas presentaciones para Mega en estos días y en los próximos meses. Ya presentó Tecnoclash, aventura de siete fases, que podrá jugarse con el nuevo control de 6 botones que Sega acaba de presentar. El personaje principal es el príncipe Ronnan, que cuenta con la ayuda de los amigos Faarg y Chazz para liberar a su reino. Todo en base a magias, poderes y armas especiales.

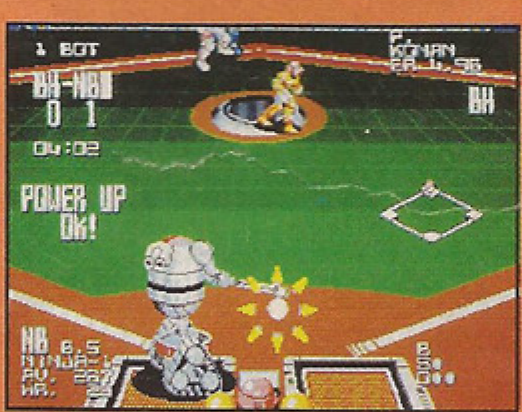
También salió General Chaos, para Mega, game en que el jugador comanda una tropa de guerreros, pudiendo jugar contra la computadora, contra otro jugador, o en pareja contra la computadora. Mezclando acción, estrategia y lucha, General Chaos promete ser algo bien diferente de lo que estamos acostumbrados a ver.

Salió también Super Baseball 2020 para Mega. En vez de jugadores, son robots que disputan campeonatos de baseball, con derecho a hacer explotar a los adversarios. Haunting Starring Polterguy salió en la misma época. En este divertido juego de acción y estrategia, comandás a un fantasma que trata de juntar 250 objetos de la mansión donde habita, evitando, así, que sean heredados por una familia de malvados.

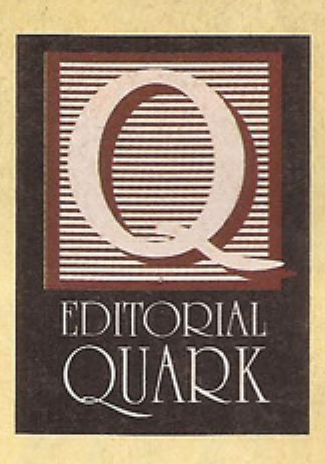
Finalmente, se programó la presentación de Runes of Virtue: Darkwatch Warriors, para SNES. Según Electronic Arts, el game es un RPG de fácil operación, que exige soluciones creativas para completar los 150 niveles.







Las novedades de Electronic Arts, de arriba hacia abajo: Tecnoclash, General Chaos y Superbaseball 2020, con robots en el campo de juego.



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschi

Director Claudio E. Velos

Distribución Capit
Distribuidora Cancellaro S.R.
Virrey del Pino 2639 - Capit
Interi
Distribuidora Bertrán S.A.C
Velez Sarsfield 1950 - Capit
Urugu
Berriel y Martíne
Paraná 750 - Montevideo - R.O.

Fotocromía Artes Gráficas Vladim
Jufre 537 - 1° - Capit

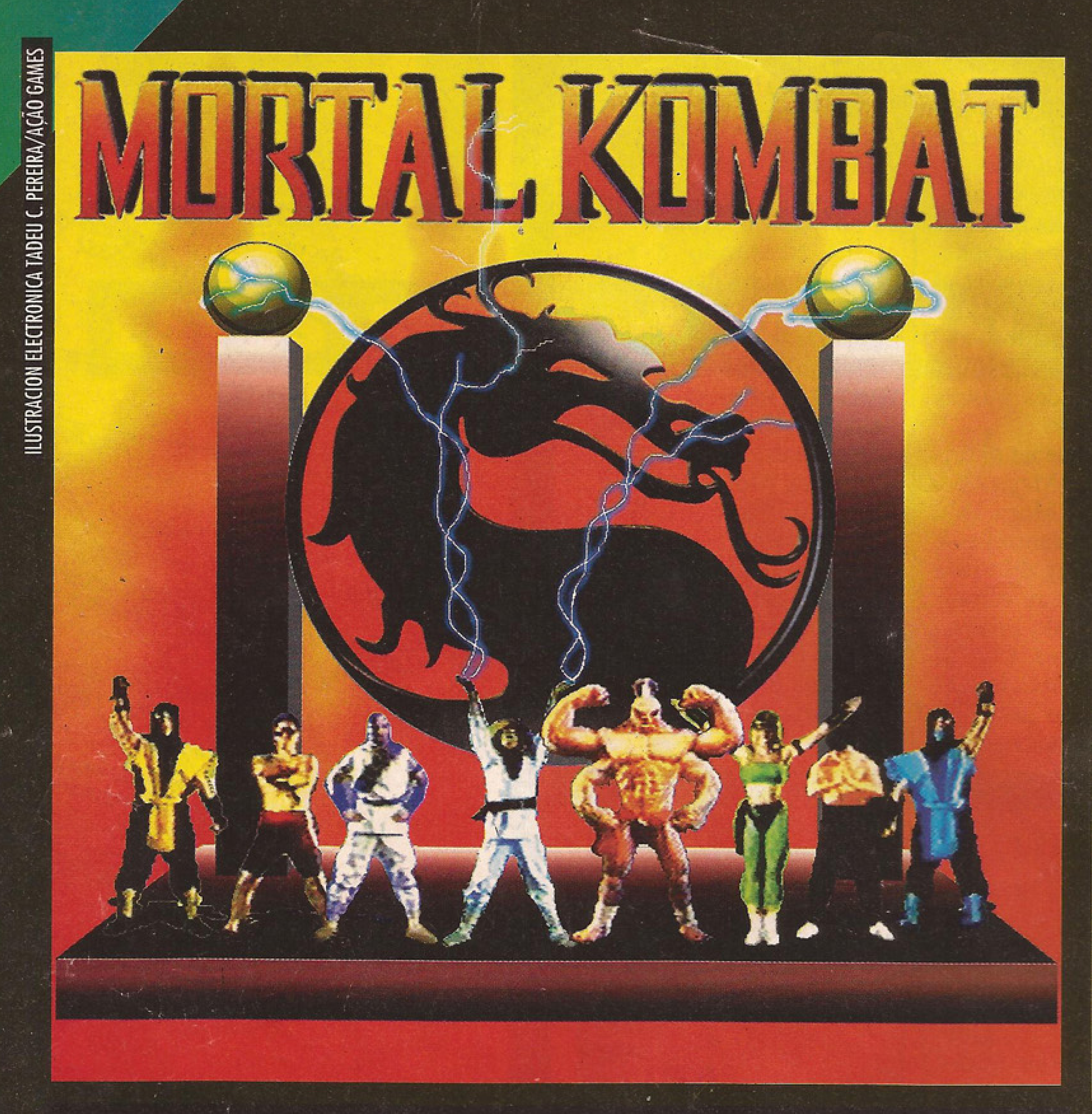
Impresión Editorial Antártica S.A. - Chi

Action Games es una publicación mensual d
Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociació
Argentina de Editores de Revista
Esta versión en castellano de **Açao Games** e
publicada mediante convenio y bajo licencia d
Editora Azul, Sao Paulo, Bras
El material publicado en esta edición corresponde a l
versión original de **Açao Game**
Action Games no se responsabiliza por
cumplimiento de la ofertas y publicidades de su
anunciantes, ni tampoco por la legitimidad de lo
nombres y/o marcas que utiliza
Todos los productos o marcas que se mencionan so
al efecto de prestar un servicio al lector y no entraña
responsabilidad de nuestra part
La modificación o supresión de alguna característic
de los productos mencionados es responsabilida
absoluta de sus fabricantes, distribuidores y/
comerciantes, y no de la editori
Prohibida su reproducción total o parci
por cualquier medi



AÑO 2 - Nº 21 - FEBRERO 1994

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



Acclaim presentó, de una sola vez, las versiones Mortal Kombat para Mega, Super NES, Game Boy y Game Gear. La fecha en que apareció, mereció el nombre de Mortal Monday, en homenaje a un juego de lucha de los más famosos. Action Games recibió las versiones Mega y Super NES, para analizarlas y hacer este súper artículo para vos.

TRUCULENCIA

Presentado inicialmente para la versión arcade por Midway, Mortal Kombat llamó la atención del público por su grado de realismo. Personajes y escenarios fueron concebidos a partir de imágenes digitalizadas. Además, el game tuvo la osadía de incluir escenas de una truculencia jamás vista en un juego electrónico. Cosas a la altura de La Masacre de la Sierra Eléctrica o Viernes Trece: sangre chorreando, cabezas degolladas, corazones arrancados, cerebros que vuelan por el aire, etc. La inserción de estas imágenes en un videogame es discutible y ha desatado muchas polémicas. El torneo que se desarrolla en el juego sólo termina cuando muere uno de los luchadores. Y fue justamente eso lo que hizo de Mortal Kombat un clásico.

LA HISTORIA

El Torneo Shaolín de Artes Marciales fue, durante mucho tiempo, una competición de honra y gloria. Nobles guerreros de todas partes del mundo eran invitados a participar y tener su oportunidad de consagrarse campeones. Pero todo iba bien hasta que apareció un tal Shang Tsung, demoníaco guerrero que corrompió el torneo dominando la vida y la mente de sus participantes. El villano cuenta con la ayuda de Goro, criatura medio hombre, medio dragón, que hace el papel de su principal secuaz.

Pero el dominio de Shang Tsung está amenazado. Nuevos y poderosos guerreros están en la competencia, trayendo la firme intención de vengar a sus amigos y derrotar al dictador en luchas a vida o muerte.

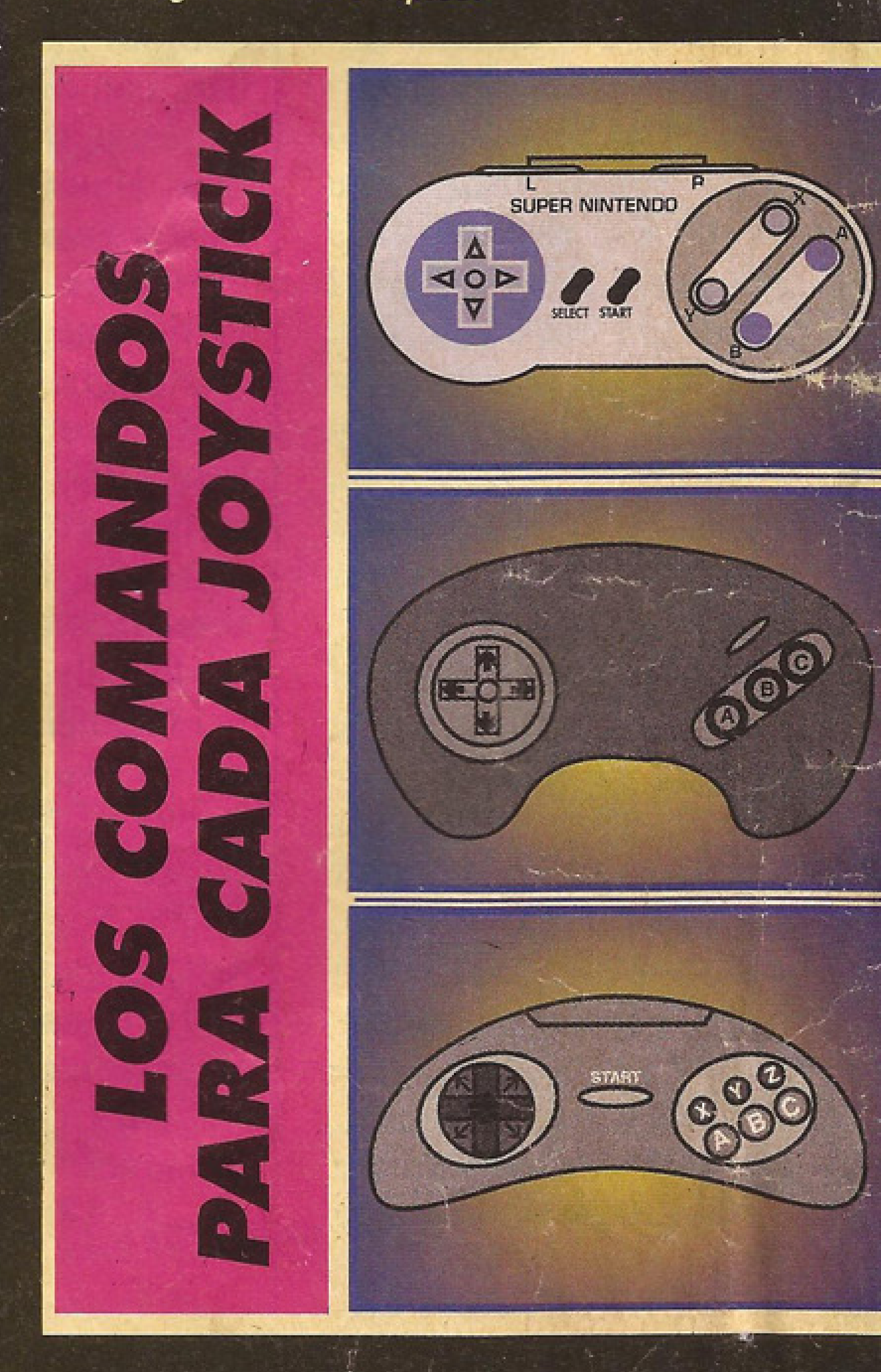
VERSION MEGA DRIVE

El punto fuerte de la versión para Mega es que vos podés jugar Mortal Kombat de dos maneras: una light, sin los chorros de sangre y golpes violentos del arcade, y otra con todos los detalles de crueldad de la versión original. La elección del modo Mortal se hace a través de un código especial que publicamos detalladamente en este artículo.

El game está genial por su jugabilidad. Los personajes responden rápidamente a los comandos, no importando si usás el joystick de tres o seis botones. En compensación, la versión para Mega no tiene el mismo nivel de definición gráfica y sonora de los arcades. Los escenarios son más simples y las voces digitalizadas son pocas y medio ronquitas.

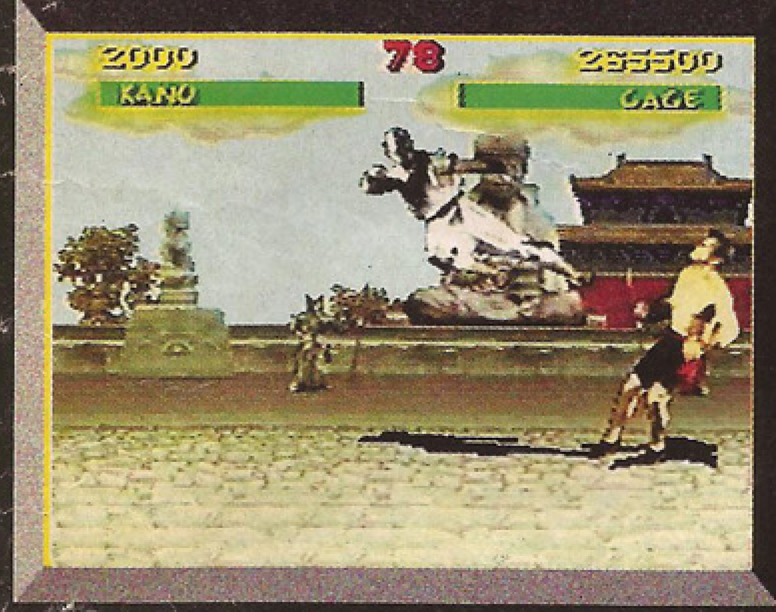


En el Mega, los combates son sangrientos y con imágenes más simples.



VERSION SUPER NES

Diez puntos para la definición gráfica del game, que reproduce la del arcade con mucha fidelidad. Los sonidos también son de primera, incluso las voces digitalizadas, que salen con la mayor nitidez. El control del Super NES es bastante cómodo y apropiado para que el jugador ejecute los comandos del juego. Pero, aparentemente, Nintendo no quiso incluir escenas y golpes violentos en esta versión encomendada a Acclaim. ¿O será que el Modo Mortal aparece recién después de digitar un código milagroso? Misterio total. Es difícil afirmar que la versión para Super NES no tenga también su modo Mortal, y punto. Resta un poquito de esperanza de que Nintendo esté solamente dando un tiempo para, después, revelar el código para su versión.



En Super NES, perfección gráfica pero sin sangre.

SUPER NES

B - Puñetazo bajo
Y - Puñetazo alto
X - Patada alta
A - Patada baja
L o R - Defensa
*** Obs.:** sin tocar la configuración

MEGA (tres botones)

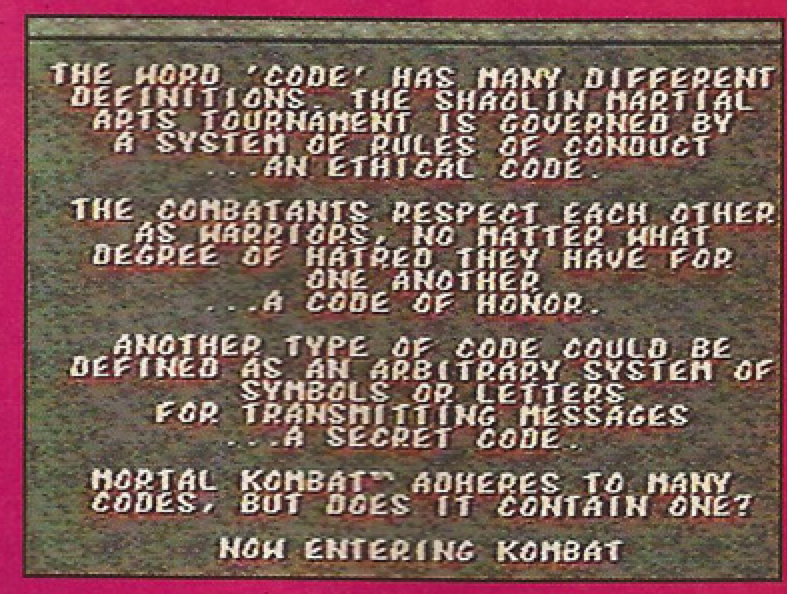
A - Puñetazo bajo
Direccional + A - Puñetazo alto
B - Patada baja
C - Patada alta
Start - Defensa

MEGA (seis botones)

A - Puñetazo bajo
X - Puñetazo alto
C - Patada baja
Z - Patada alta
B o Y - Defensa

CODIGO PARA EL MODO MORTAL VERSION MEGA DRIVE

En la pantalla en que aparece un texto sobre Códigos de Honor, hacé la secuencia de los comandos A, B, A, C, A, B, B. Si el truco es realizado correctamente, las letras de la pantalla cambiarán de blanco a rojo y oirás una voz que llama a pelear: "Get over here". Y cuidado que la sangre no manche la alfombra de tu habitación.

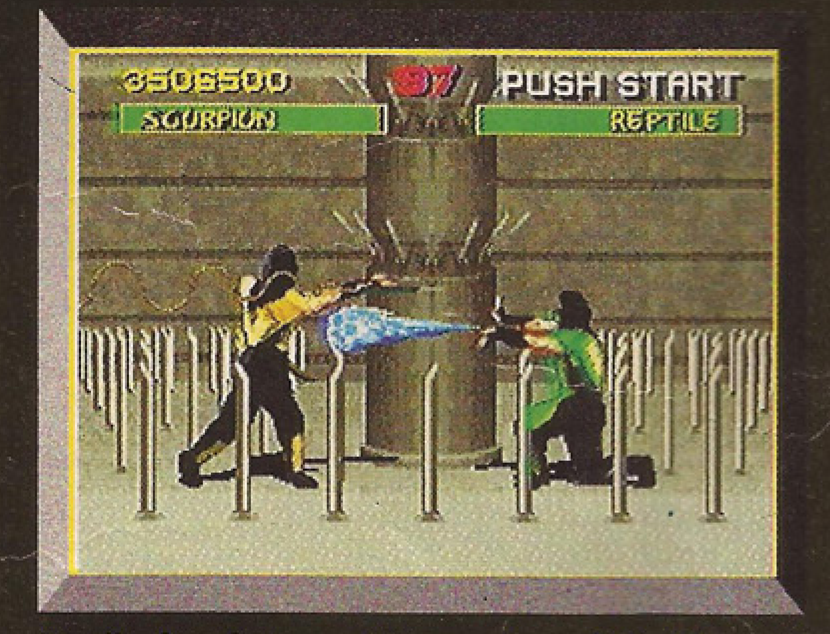


Usá el código en esta pantalla.

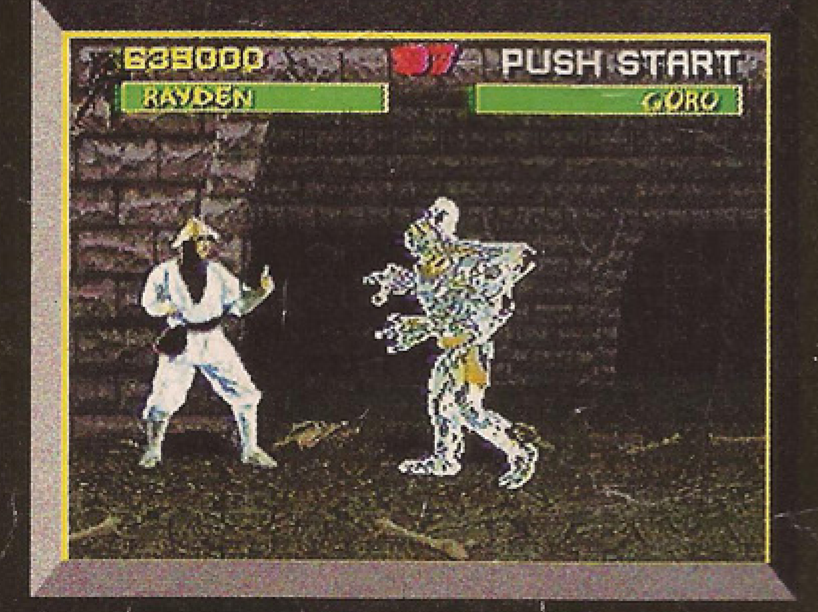
LOS SECRETOS DE MORTAL KOMBAT

Los jugadores que consigan un alto desempeño en ciertas pantallas del juego podrán ver escenas inéditas. Una de ellas es la aparición de Reptile, el ninja verde, mezcla de Scorpion con Sub-Zero. Ganá la lucha en la pantalla del puente con dos perfects (usando fatales) y aparecerá. Vencerlo da 10.000.000 de puntos.

El Goro Plateado aparece si usás el Rayden y das un fatal en la pantalla que viene antes de Goro. Pero atención: este fenómeno ocurre solamente en la versión Super NES.



Reptile: 2 perfects con fatales en la pantalla del puente



Goro plateado: luchá con Rayden y da un fatal en la lucha que precede al hombre dragón. Sólo en SNES.



FASES DE BONUS

Entre una lucha y otra aparecen fases de bonus para que aumentes tu puntuación en el game. El objetivo es siempre el mismo en todas ellas: romper un objeto con un golpe de karate. Las cinco se presentan en secuencia y cada una con un objeto más duro que el otro: bloque de madera, piedra, yunque, rubí y diamante, en este orden. Apretando los botones del joystick, harás que la barra de energía suba hasta la marca roja. Sólo cuando esto suceda podrás dar el golpe. En Mega, usá los botones A y C para subir la barra y Start para dar el golpe. En el SNES, sin tocar la configuración, usá B y A para subir y L o R para golpear.



La última fase es diamante. ¡Mucho dedo para subir la barra de energía hasta esta altura!

ABREVIATURA DE LOS COMANDOS

GA - Golpe alto
GB - Golpe bajo
PA - Patada alta
PB - Patada baja
D - Defensa

TABLA DE LOS

	GANCHO	ZANCADILLA	PATADA CON GIRO	VOLADORA
	↓ + GA o GB	← + PB	← + PA	↗ + PA o PB
SCORPION				
JOHNNY CAGE				
SONYA BLADE				
RAYDEN				
SUB ZERO				
KANO				
LIU KANG				

OBS.: TODOS LOS COMANDOS DADOS EN EL ARTICULO SON CON EL LUCHADOR A LA IZQUIERDA

GOLPES

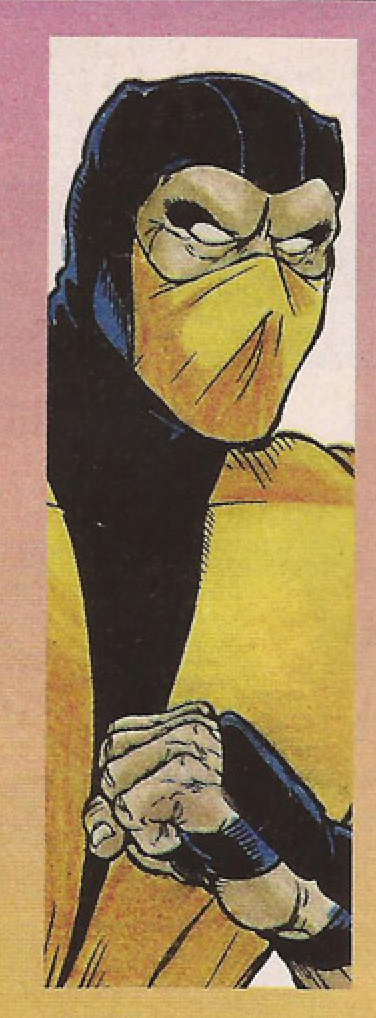
VALIDOS PARA TODOS LOS PERSONAJES DE LAS VERSIONES MEGA Y SNES

PIE ALTO	VOLAR CON GOLPE	RODILLAZO	LANZAR AL ENEMIGO	SALTO CON GOLPE
↑ + PA o PB	↗ + GA o GB	CERCA DEL ADVERSARIO, → + PA o PB	LLEGAR CERCA Y HACER → + GB	↑ GA o GB

CUANDO EL LUCHADOR ESTE A LA DERECHA, INVERTI LOS COMANDOS DIRECCIONALES

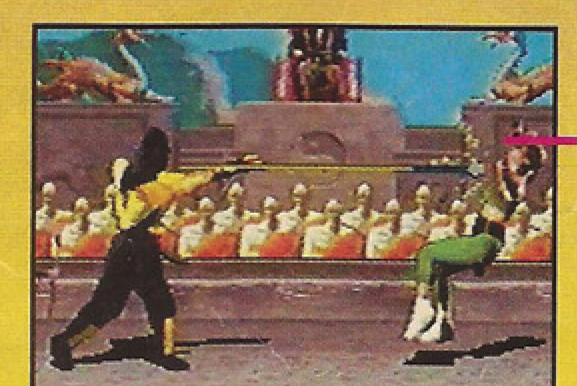
EDAD: 32
ALTURA: 1,85 M
PESO: 94 KG

Scorpion



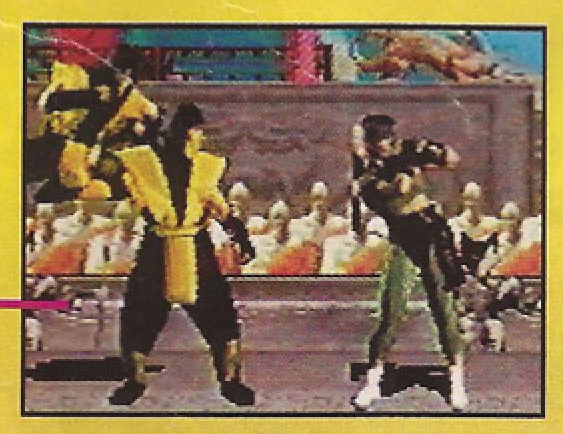
GUERRERO DE NOMBRE Y ORIGEN DESCONOCIDOS, SCORPION FUE MUERTO EN UN TORNEO ANTERIOR. PERO SU DESEO DE VENGANZA ES TAN FUERTE QUE CONSIGUE VOLVER DEL MAS ALLA EN LA FORMA DE UNA CALAVERA. USA UN ARPON PARA ALCANZAR A LOS ADVERSARIOS Y TRAERLOS MAS CERCA.

GOLPES EXCLUSIVOS



VAN DAN SPEAR

← ← + GB



TELEPORT PUNCH

SNES ↓ ↙ ← + GA
Mega ↓ ← + GA

GOLPE FATAL D + ↑ ↑

En las versiones Super NES y Mega, con o sin código mortal, el golpe de gracia de Scorpion no cambia: arranca su máscara, muestra su cara de calavera y lanza un soplo de fuego contra el enemigo, reduciéndolo a cenizas.



Mega



Super NES

SUGERENCIA DE SECUENCIA MORTIFERA:

COMENZA CON UN TELEPORT PUNCH PARA ABRIR LA GUARDIA, ENSEGUIDA HACE EL VAN DAN SPEAR Y TERMINA CON UN GANCHO.

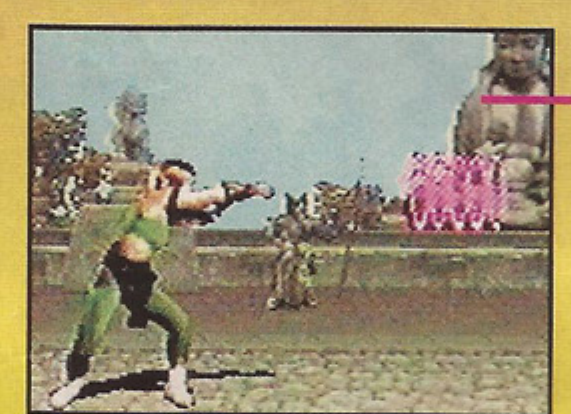
EDAD: 26
ALTURA: 1,75 M
PESO: 63 KG

Sonya Blade



SONIA PERTENECE A UN GRUPO DE ELITE DE LOS ESTADOS UNIDOS. ELLA Y SU GRUPO INTENTABAN CAPTURAR A KANO Y TERMINARON COMO REHENES DE SHANG TSUNG. LA AUDAZ AGENTE LUCHA EN EL TORNEO PARA LIBERAR A SUS COMPAÑEROS. ES LA UNICA MUJER DEL GAME, PERO NO DESMERECE NADA EN COMBATE.

GOLPES EXCLUSIVOS



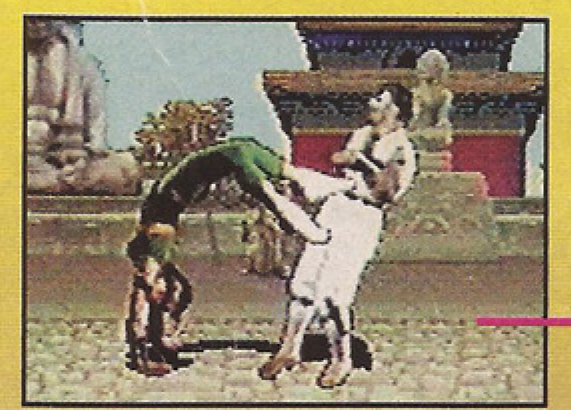
RING TOSS

SNES: ← + GB
Mega: Presioná GB y da ←



SQUARE WAVE FLIGHT

→ ← + GA

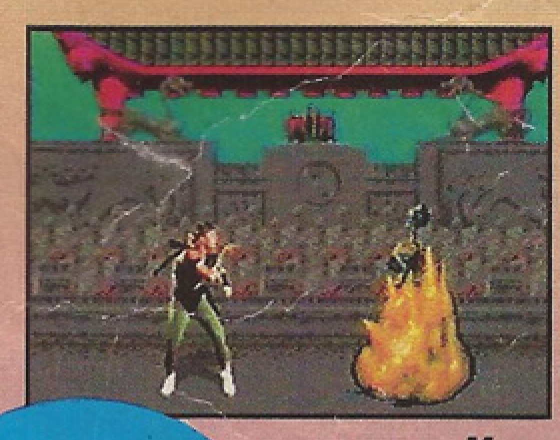


SCISSOR GRAB

↙ + PB + GB + D

GOLPE FATAL → → ← ← + D

En todas las versiones, el golpe fatal de Sonya es el mismo. Manda el llamado "beso ardiente de la muerte", una especie de magia que, al alcanzar a la víctima, la transforma en cenizas.



Mega

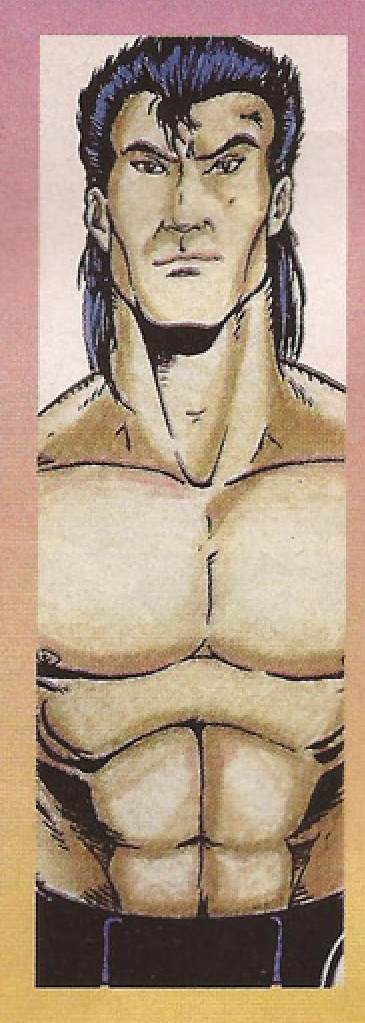
Super NES

SUGERENCIA DE SECUENCIA MORTIFERA:

VOLADORA PARA DERRIBAR. APLICA UN SCISSOR GRAB ENSEGUIDA Y TERMINA CON LA RING TOSS.

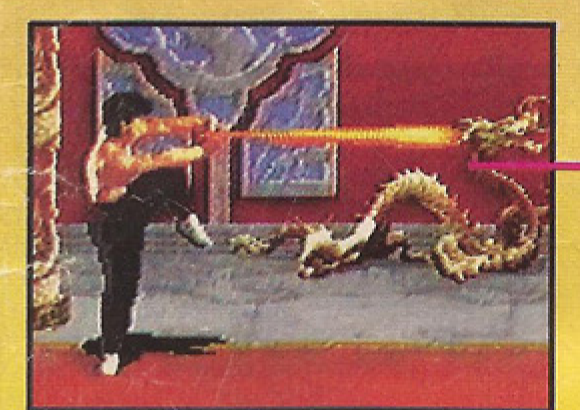
EDAD: 24
ALTURA: 1,75 M
PESO: 83 KG

Liu Kang



NACIDO EN CHINA COMUNISTA, LIU KANG ES PESCADOR Y MONJE SHAOLIN. PERTENECE A LA SOCIEDAD DEL LOTO BLANCO, ORGANIZACION QUE REPRESENTA LOS TEMPLOS SHAOLIN EN EL TORNEO. SU MAYOR OBJETIVO ES DERROTAR AL DEMONIACO SHANG TSUNG.

GOLPES EXCLUSIVOS



ORANGE FIREBALL
→ → + GA



FLYING KICK
→ → + PA

GOLPE FATAL

Vuelta completa en el Direccional comenzando con → en el sentido horario

Otro personaje cuyo golpe fatal no cambia para las tres versiones, Liu Kang primero lanza una tijera contra el adversario y, enseguida, aplica un poderoso gancho que manda al pobre hacia las nubes.


Mega




Super NES

VOLADORA PARA DERRIBAR. FLYING KICK ENSEGUIDA PARA ALCANZAR AL ADVERSARIO ARRIBA. TERMINAR CON ORANGE FIREBALL PARA QUITAR MAS ENERGIA.

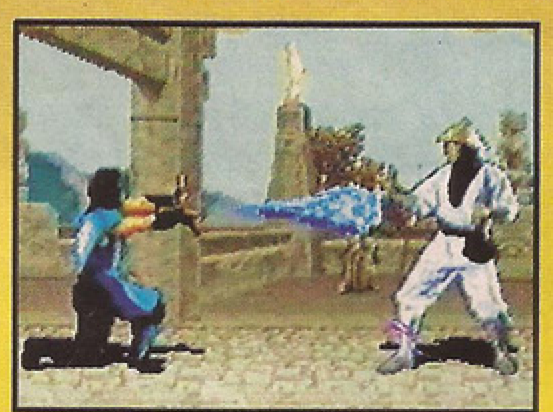
EDAD: 32
ALTURA: 2,15 M
PESO: 95 KG

Sub Zero

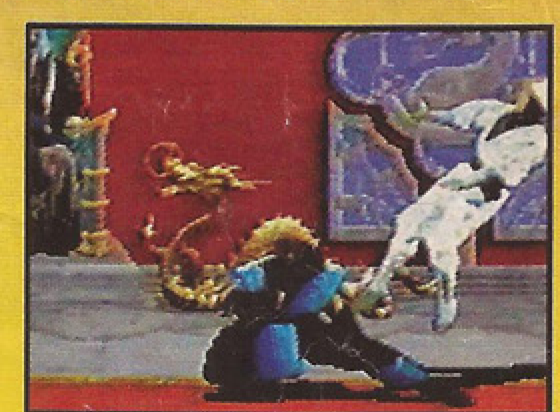


POR EL TIPO DE UNIFORME SE CREE QUE SUB ZERO PERTENECE AL CLAN DE NINJAS CHINOS DE LIN KUEI. SU MAYOR TRIUNFO ES EL SOPLO CONGELANTE, QUE PETRIFICA AL ADVERSARIO INSTANTANEAMENTE. EN EL MODO MORTAL DEL MEGA, SU GOLPE FATAL ES EL MAS VIOLENTO DEL GAME.

GOLPES EXCLUSIVOS



ICE BLAST
↓ ↘ → + GB



POWER SLIDE
↙ + GB + PB + D

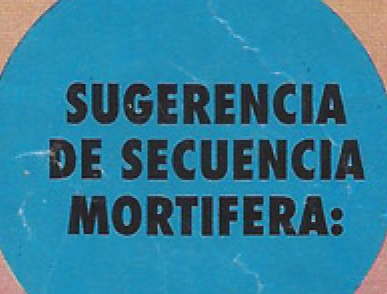
GOLPE FATAL

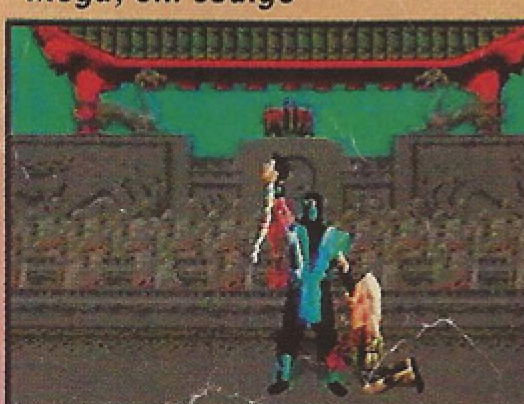


En la versión sin código de Mega, el fatal es un poderoso gancho que manda al adversario hacia la estratósfera. En Super NES, lanza un soplo congelante contra el adversario. Luego, con un golpe, quiebra a su víctima en mil pedacitos. En el modo con código mortal de Mega, se pasa: toma al adversario por la garganta y arranca la cabeza con columna vertebral y todo.


Super NES


Mega, sin código




Mega, con código

VOLADORA PARA DERRIBAR.
CUANDO EL ADVERSARIO ESTA CAYENDO,
AGARRALO CON UN POWER SLIDE.

EDAD: 35
ALTURA: 1,80 M
PESO: 92 KG

Kano



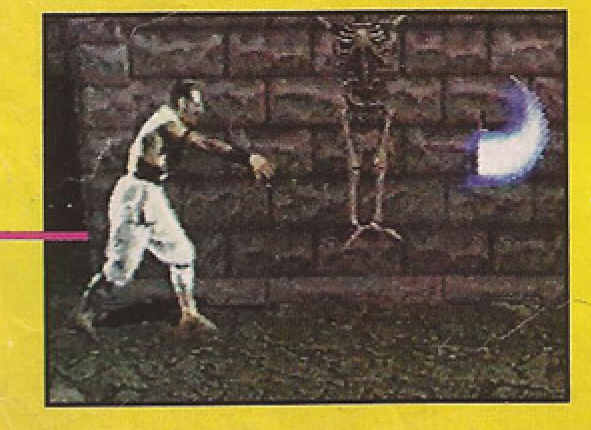
ABANDONADO DE NIÑO EN TOKIO, KANO SE CONVIRTIO EN UN CRIMINAL BUSCADO EN 35 PAISES. LE SUSTITUYERON SU OJO DERECHO POR UNO DE VISION INFRARROJA. PERTENECE A LA MAFIA DEL DRAGON NEGRO Y ESTA EN EL TORNEO SOLO PARA DERROTAR A SHANG TSUNG Y QUEDARSE CON SU CASTILLO DE ORO.

GOLPES EXCLUSIVOS



ROLL SPIN

Vuelta completa en el Direccional comenzando con → en sentido horario.



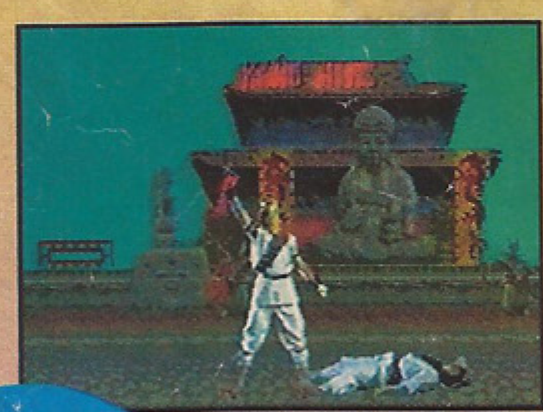
KNIFE TOSS

Presioná D y hacé ← →

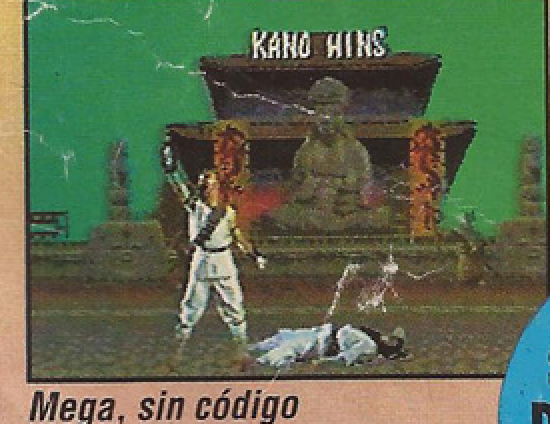
GOLPE FATAL

SNES: ← ↙ ↓ ↘ → + GB/Mega: ← ← + GB

El movimiento del golpe fatal es el mismo en todas las versiones. Las diferencias sólo aparecen cuando quita la mano del pecho del adversario. En el Mega, con código, arranca el corazón de la víctima, pero en el modo sin código saca un "objeto" gris. En la versión para Super NES, la mano vuelve sin nada.

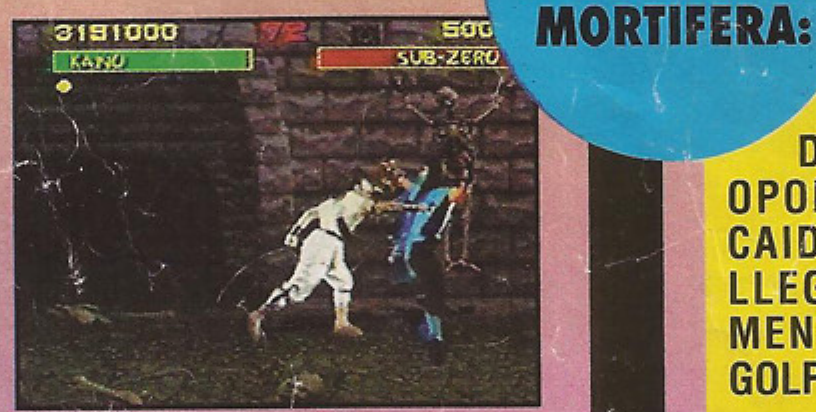


Mega, con código



Mega, sin código

SUGERENCIA DE SECUENCIA MORTIFERA: VOLADORA PARA DERRIBAR. ENSEGUIDA, ROLL SPIN PARA AGARRAR AL ADVERSARIO EN LO ALTO Y KNIFE TOSS PARA QUITAR ENERGIA.



Super NES

EDAD: DESCONOCIDA
ALTURA: 2,10 M
PESO: 157 KG

Rayden



RAYDEN ES UNA ESPECIE DE DIOS QUE RECIBIO UNA INVITACION PERSONAL DE SHANG TSUNG PARA PARTICIPAR DEL TORNEO. ASI, TOMO UNA FORMA HUMANA PARA LUCHAR. TIENE PODERES ELEMENTALES (COMO EL DEL RELAMPAGO) QUE LE DAN UNA FUERZA EXTRAORDINARIA.

GOLPES EXCLUSIVOS



LIGHTNING THROW

↓ ↘ → + GB



TORPEDO

← ← →

TELEPORT

↓ ↑ *rápidamente*

GOLPE FATAL

SNES: → → ← ← ← + GA / MEGA: → ← ← ← + GA

En SNES, su rayo hace que el adversario se convierta en un montoncito de polvo. En Mega, sin código, su choque simplemente hace que el adversario se derrumbe. Pero con código, Rayden hace explotar la cabeza del oponente sin ceremonia. Un final desagradable...



Super NES



Mega sin código

SUGERENCIA DE SECUENCIA MORTIFERA: VOLADORA PARA DERRIBAR, TORPEDO PARA AGARRAR AL OPONENTE DURANTE LA CAIDA, TELEPORT PARA LLEGAR CERCA NUEVAMENTE Y SECUENCIA DE GOLPES.



Mega con código

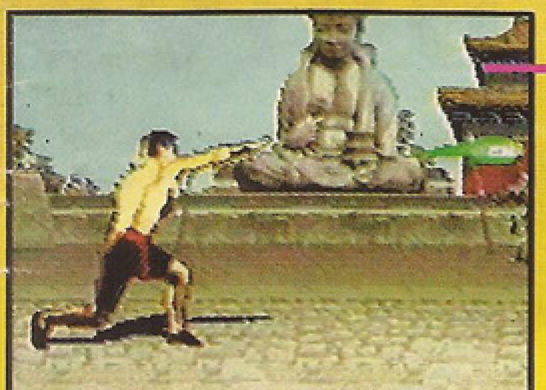
EDAD: 29
ALTURA: 1,75 M
PESO: 83 KG



Johnny Cage

ACTOR NORTEAMERICANO, CAGE SE ESPECIALIZO EN ARTES MARCIALES PARA LUCHAR EN LAS PELICULAS QUE LO HICIERON MUY RICO. FUE ENTRENADO POR LOS GRANDES MAESTROS MUNDIALES. CAGE ENTRO EN EL TORNEO PARA GANAR PUBLICIDAD Y PERFECCIONARSE UN POCO MAS.

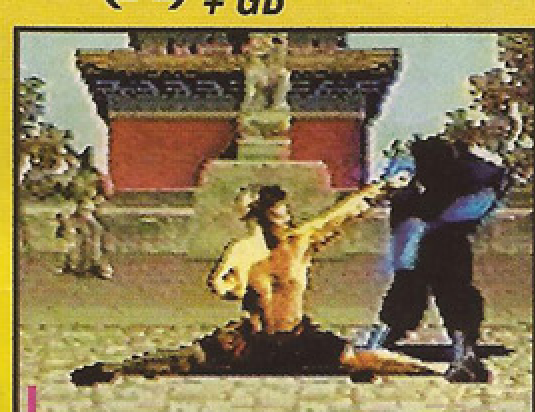
GOLPES EXCLUSIVOS





GREEN FLAME

← → + GB



SPLITS PUNCH

SNES: D + GB
Mega: ↓ + PA

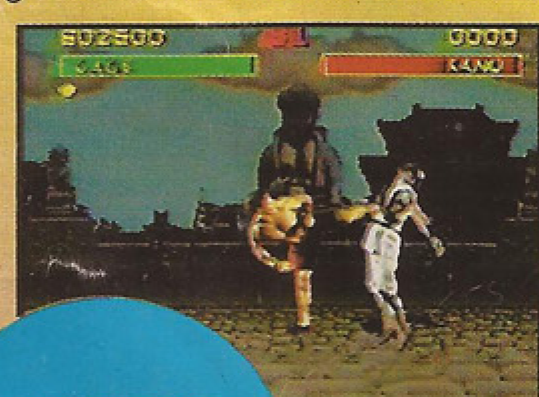
SLIDING SHADOW KICK

← → + PB

GOLPE FATAL

→ → → + GA

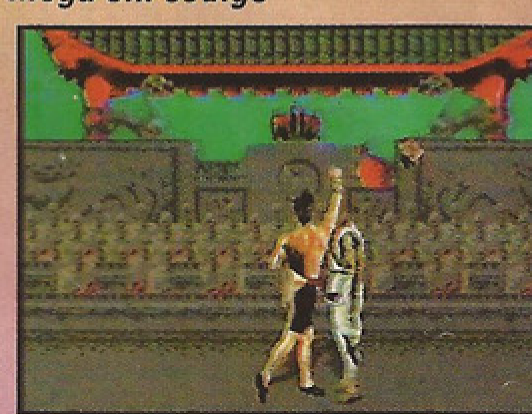
En la versión para Super NES, entierra el pie en el pecho del adversario. En el Mega, sin código, Johnny da una patada que tira lejos al oponente. En el Mega con código, hace un gancho arrancando la cabeza del rival.



Super NES



Mega sin código



Mega, con código

SUGERENCIA DE SECUENCIA MORTIFERA:

VOLADORA PARA DERRIBAR, SLIDING SHADOWS KICK MIENTRAS EL ADVERSARIO ESTA CAYENDO Y GREEN FLAME PARA TERMINAR

COMO ENFRENTAR A LOS JEFES

GORO

Secuaz del villano Shang Tsung, Goro es un ser mitad hombre, mitad dragón de 2000 años de edad. Con casi tres metros de altura y 250 kilos, es muy fuerte: con tres o cuatro golpes pone fuera de combate a sus adversarios. En compensación, es muy poco inteligente y sus movimientos son limitados. Para golpear de lejos, Goro usa una especie de magia, pero apela pocas veces a ella durante la lucha. Cuando consigue acercarse, el jefe da un puñetazo con mucha fuerza, agarra al adversario para darle unas bofetadas (al fin de cuentas, tiene cuatro manos) y lo arroja al suelo. Y para terminar, se le tira encima. Agilidad y golpes bien puestos son la mejor forma de terminar con él.



Defendete a toda costa de Goro que es fortísimo.



Una voladora bien colocada para derribar y magia enseguida son la mejor secuencia para aniquilar a este villano.

SHANG TSUNG



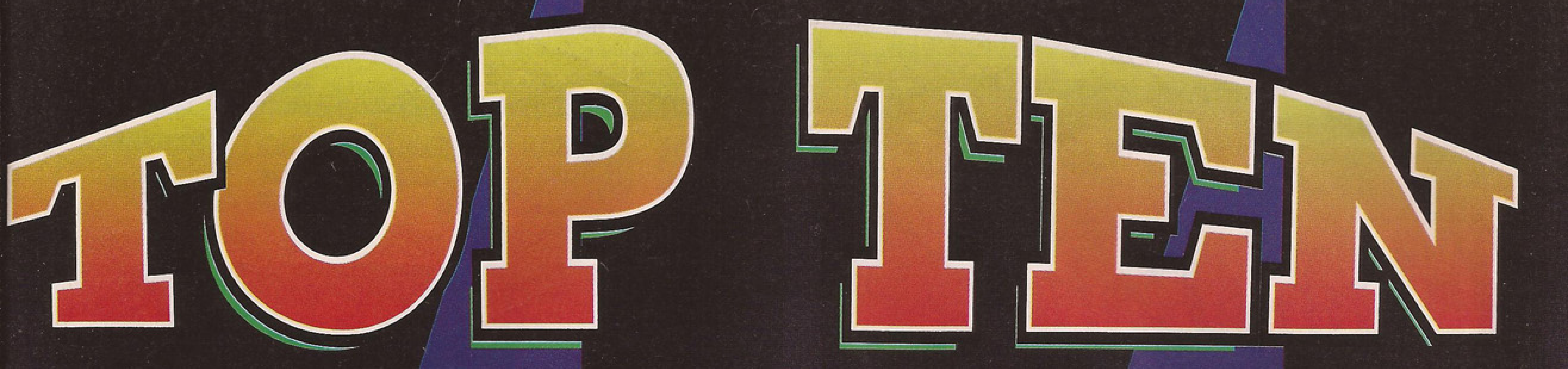
Este viejito chino es un peligro. Su origen, historia y características físicas son totalmente desconocidas. Se sabe solamente que Shang Tsung tiene poderes increíbles y consiguió corromper el secular torneo de artes marciales. Al ser enfrentado, abandona su apacible forma de monje chino para encarnar a los otros luchadores del torneo. Se puede transformar en cualquier personaje, incluyendo Goro, cuando quiera.



El único golpe de Shang Tsung en su forma normal es la magia de la calavera, extremadamente fuerte y rápida. Saltá, agachate, hacé cualquier cosa para librarte de ella.



El jefazo se transforma en el personaje que tenga mejores condiciones de rechazar el golpe que vos le estás dando. Tenés que ser astuto y cambiar el golpe en cuanto él se transforme.



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	ADDAMS FAMILY
4º	BUBSY
5º	DEATH VALLEY
6º	FINAL FIGHT 2
7º	LEGEND OF ZELDA
8º	TINY TOON
9º	SPIDERMAN
10º	TELEX PING

MEGA DRIVE

1º	STREET FIGHTER 2
2º	SONIC 2
3º	MORTAL KOMBAT
4º	FATAL FURY
5º	STREETS OF RAGE 2
6º	ALADDIN
7º	FLASHBACK
8º	TAZMANIA
9º	WORLD OF ILLUSION
10º	STREET FIGHTER

WINNER DE ENERO

Mariano Schafer, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE ENERO

Pablo Moreira, de Avellaneda (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	MORTAL KOMBAT
2º	BART Vs. THE JUGGERNAUTS
3º	SUPER MARIO LAND
4º	BATMAN
5º	TORTUGAS NINJA
6º	BATTLETOADS
7º	MEGA MAN 2
8º	TERMINATOR
9º	TINY TOON
10º	ADVENTURE ISLAND

WINNER DE ENERO

Guillermo Rago, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	GOLDEN AXE
3º	OUT RUN
4º	MORTAL KOMBAT
5º	SONIC
6º	ALIEN 3
7º	SHINOBI 2
8º	CHAKAN
9º	SPIDERMAN
10º	PRINCE OF PERSIA

WINNER DE ENERO

Juan J. Ariet, de C. Rivadavia (Chubut)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO 3
2º .... MORTAL KOMBAT
3º ....MEGA MAN 4
4º .... GOAL 2
5º .... STREET FIGHTER
6º .... LOS PICAPIEDRAS
7º ....STAR WARS
8º .... BATTLETOADS
9º ....LOS CAMPEONES
10º .... MANIAC MANSION

MASTER

1º .... SONIC 2
2º ....GOLDEN AXE
3º .... TAZMANIA
4º .... SONIC
5º .... SHADOW DANCER
6º .... ALIEN 3
7º ....TERMINATOR 2
8º ....CASTLE OF ILLUSION
9º ....TOM & JERRY
10º .... ASTERIX

WINNER DE ENERO

Emiliano Muñoz, de Lanús (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE ENERO

Fernando Ravinovich, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	GOAL 2
2º	LOS CAMPEONES 2
3º	STREET FIGHTER 3
4º	BATTLETOADS
5º	CARTOON
6º	SUPER MARIO 3
7º	ROBOCOP
8º	JURASSIC PARK
9º	LOS PICAPIEDRAS
10º	CAPITAN AMERICA

PC

1º	MONKEY ISLAND 2
2º	PRINCE OF PERSIA
3º	STREET FIGHTER 2
4º	MANIAC MANSION
5º	ITALIA 90
6º	INDIANA JONES 4
7º	OUT OF THIS WORLD
8º	WOLFENSTEIN 3D
9º	PREHISTORIK
10º	WING COMMANDER

WINNER DE ENERO

Fernando Levi, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE ENERO

Maximiliano Astor, de Santa Fe

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

Vos sos el futuro. Merecés algo mejor.

Esta imagen de aves muertas en piletones de petróleo, como la de otros desastres ecológicos, ya las viste antes.
Esperamos que no te estés acostumbrando. En vos está la esperanza de un futuro mejor.
No pienses que para cuidar la naturaleza tenés que esperar a ser GRANDE. Hace mucho tiempo, mucha gente pensó lo mismo.

Pedile a la gente que respeta tu futuro que firme con vos la carta al Sr. Presidente .
Mandala a Action Games que nosotros se la hacemos llegar.



Sr. Presidente de la Nación
Dr. Carlos Saúl Menem

Nosotros, los chicos de la República Argentina, junto a nuestra familia y amigos nos dirigimos a Ud. sabiendo que nos sabrá escuchar y comprender.

Nos preocupa nuestro futuro. Nos preocupa saber que el ambiente en donde vamos a vivir esté contaminándose constantemente.

Nosotros queremos ayudarlo a terminar con este problema. Por eso contribuimos con nuestra firma y voluntad para apoyarlo en su inmediata y comprometida solución.

Ud. tiene nuestro ambiente, es decir, una parte de nuestro futuro en sus manos.

Sabemos que Ud. comparte nuestra preocupación y estamos seguros que en su compromiso de hacer un país mejor no está de lado la situación ecológica.

Agradecemos todas las medidas que Ud. tome para protegernos.

Confiamos en Ud.

Sr. Presi, gracias de corazón.

.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma
.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración
.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento
.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma	.... Firma
.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración	.... Aclaración
.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento	.... Nº de documento

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
(1029) Capital Federal

B.O.B.

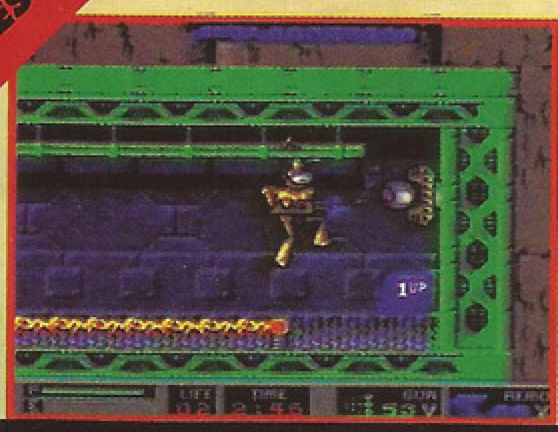


¿Qué significa B.O.B.? Los gamemaníacos norteamericanos se volvieron locos con este enigma. Y Electronic Arts no ayudó nada. Todo lo que se sabe es que B.O.B. es un simpático androide de enormes ojos. Apasionado, consiguió una cita romántica con la muchachita que le gusta y pretende enamorar. Para quedar bien, gastó toda su labia con su papá para que le prestara el auto. El viejo aceptó, pero dijo, "Si este auto vuelve con un sólo rasguño, ni aparezcas por casa..."

Todo confiado, B.O.B. acelera su superauto y desaparece en el espacio sideral. Ya estaba soñando con la chica cuando ocurrió una catástrofe: un asteroide sin gobierno surgió en el medio de su camino. El impacto del choque fue tan fuerte que B.O.B. terminó cayendo en un planeta muy extraño y peligroso. ¡Qué lío! A ver si te librás de ésta. Terminá con los enemigos del planeta chiflado y andá hacia los brazos de tu amada. Ah, y rezá para que ella todavía esté esperandote...

UN VISTAZO A LAS FASES

DIFICULTADES A LA VISTA



Enseguida del comienzo del sexto nivel del primer mundo, bajá para agarrar una vida extra. ¿Fácil,no?



Cuando los caminos sean estrechos, andá agachado la mayor parte del tiempo. Usá el arma de fuego, ¿OK?



Cuando tu energía esté baja, quedate justo enfrente de esta puerta y apretá ↑ para llenar la barra rapidito.



Al caer, apretá ↑ para agarrarte a las barras de hierro y librarte de los peligros que pululan por el piso.

FASES ENORMES

Electronic Arts se podría haber gastado un poco más en este game. Los gráficos son muy lindos, pero el sonido es apenas regular. El desafío es bestial y todo lo demás. Pero, aún así, le falta algo. Ese "no sé qué" especial que sólo los grandes juegos tienen. B.O.B. es un juego largo. Son fases y más fases de acción intensa y desafíos variados. Hasta ahí, todo bien. El problema es que buena parte de este esfuerzo puede ser en vano. A pesar de la opción password, no hay códigos para cada fase, sino para un bloque de fases. O sea: si vos completás tres o cuatro fases sin encontrar el password respectivo, adiós: vas a tener que volver al comienzo del bloque.

CARAS Y BOCAS



CONVERTIDO EN POLVO



OJOS ENCANTADORES



GOLPE PODEROSO

APLASTADO

JEFECITOS VARIOS



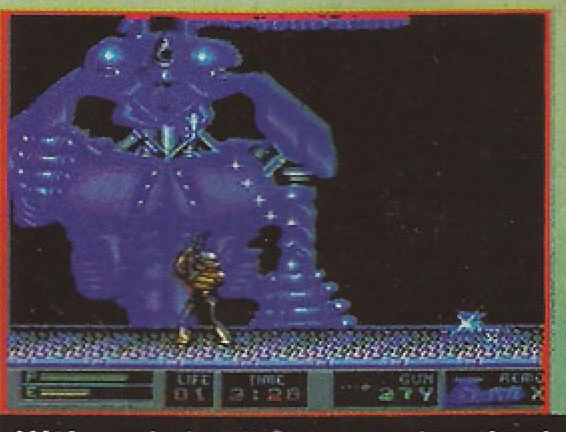
Primer jefe del game. Tira por la boca y por un cañón loco. Su punto vulnerable es la cabeza. Mandale bala. Tiro triple o misil teleguiado es lo mejor.



¿Es un ciempiés? ¿Un dragón? ¿O será un perro salchicha? Es el segundo jefe. Empezá acertándole a los agujeros superiores (cuando los abre)...



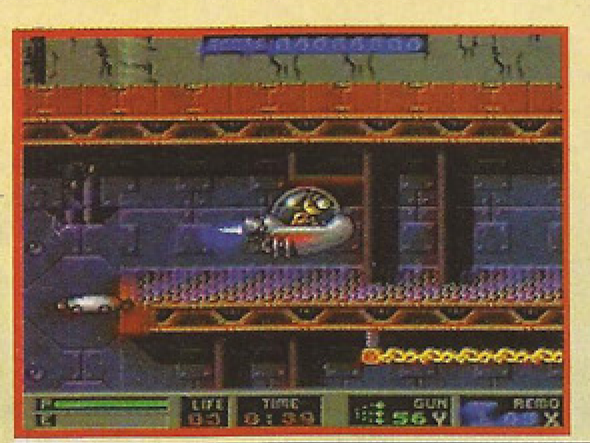
Este jefe es fácil. Saca la lengua, arroja sangre, y te lanza unas ratitas. De "yapa", te manda unos rayos. ¡Misiles contra él, hermanos!



Ultimo jefe del segundo nivel. Acertale a la cabeza y a las manos, y escapá de sus golpes. Si te llega a acertar, chau.

ARMAS E ITEMS

Una de las mejores cosas del game es la variedad de armas e ítems. Hay seis clases de cada uno. Tenés que aprender qué arma es mejor para derrotar a tus adversarios. Pero no te engañes: comenzás el juego solamente con un arma. Y tenés que juntar más y mejores tiros durante el partido. Y pelear para no morir. Si no, adiós armas especiales. Volvés a tener sólo el tiro simple. Es limitado, así como todos los ítems y armas...



Subite a este cachivache futurista para encontrar la salida. Tenés un minuto para desaparecer. ¡Corré!



La lava hirviendo en la parte de abajo de la pantalla está loca por agarrarte. Saltá a las plataformas y salvá tu pellejo.



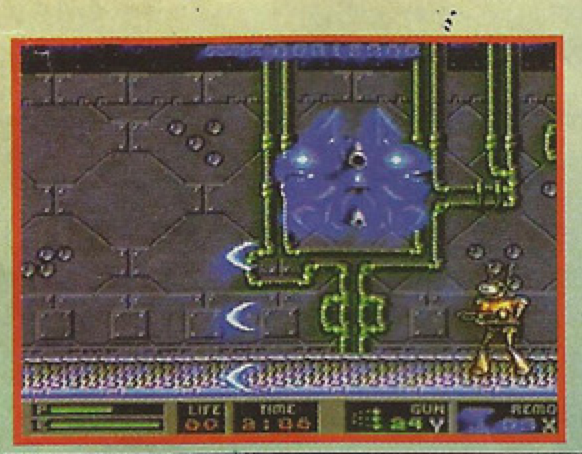
Dale un look a esta enorme bola de cristal. Si te cae en la cabeza, Game Over. No pises los puntitos blancos.



Al comienzo, en el 2º mundo, andá hacia la derecha y agarrá el helicóptero. El lugar correcto es justo en el medio de la cabeza de este carilindo.



...para que se ponga loco de la vida. Se convierte en un bicho rechiflado. Tirá y saltá sin parar. No es tan fácil como parece.



Enseguida, se convierte en una cabeza muy loca. Aprendete de memoria la secuencia de sus ataques y mandale balas a la oreja.

PASSWORDS

Estas son las señas para que logres acceso a algunas fases hasta el 3º nivel:

171058	652074
950745	265648
472149	462893
672451	583172
272578	743690

COMANDOS

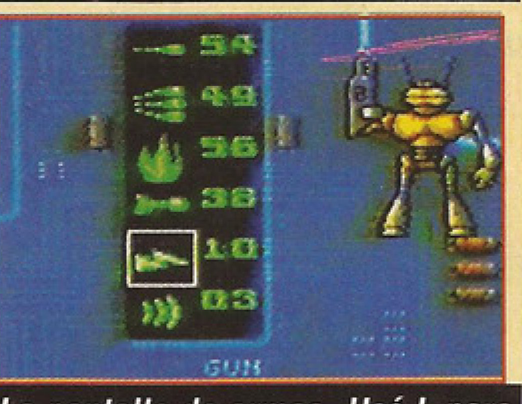
A	puñetazo
B	salto
X	acciona ítem
Y	acciona arma
L	elige arma
R	elige ítem

B.O.B./Electronic Arts

Acción — 8 Mega — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

CONOCE TUS ARMAS



La pantalla de armas. Usá L para elegir arma y X para activarla.

TIRO SIMPLE



Débil, pero rápido.

TIRO TRIPLE



Tres veces mejor que el simple.

FUEGO



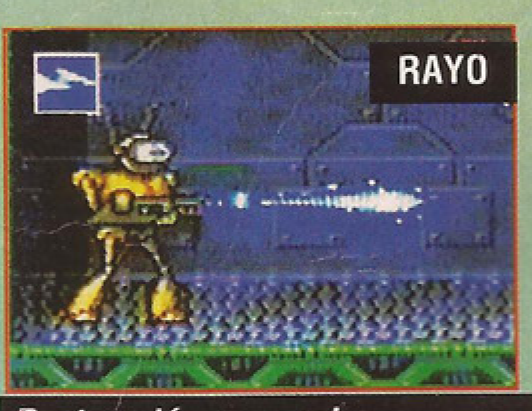
Tiene corto alcance.

MISIL TELEGUIADO



Va detrás de los blancos.

RAYO



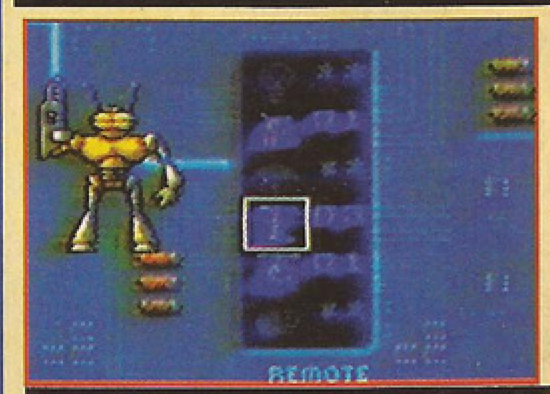
Destrucción a granel.

"ESCUDO"



Totalmente bestial.

ENTENDIENDO LOS ITEMS



Pantalla de ítems. R elige y L activa. Usalos en emergencias.

LAMPARA



Te volves invisible e invencible.

CASCO



Otorga invencibilidad parcial.

PARAGUAS



Ideal para descensos suaves.

TRAMPOLIN



Sirve para subir pantallas verticales fácilmente.

HELICOPTERO



Sube en cualquier dirección.

BOMBA



Novedad: explota todo en la pantalla

LAS ARMAS ESTAN EN ORDEN DE FUERZA. EL TIRO SIMPLE ES EL MAS DEBIL Y EL "ESCUDO" ES EL MAS FUERTE

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

ALIEN 3/Acclaim			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ALIEN 3, PRODUCIDO POR LA SOFTHOUSE ACCLAIM, ES OTRO EXCELENTE MOTIVO PARA TENER UN SUPER NES EN CASA. ESTA APARICION DE LAS CRIATURAS BABOSAS EN EL 16 BITS DE NINTENDO ES, DE LEJOS, EL MEJOR GAME DE ACCION PRESENTADO ESTE AÑO Y UNA COMPETENCIA SERIA PARA LOS GAMES "INTELIGENTES" CONSAGRADOS, COMO PRINCE OF PERSIA O FLASHBACK. ALIEN 3 TIENE AVENTURAS, ACCION Y SUSPENSO EN DOSIS IDEALES.

ALIEN 3

MUESTRA LA CANTIDAD DE MUNICION
TIRO DE AMETRALLADORA
TIRA BOMBA
ABRE PUERTAS
SUPER NINTENDO
SELECT START
SALTO
AGACHARSE
CONECTA O DESCONECTA EL RADAR
ACCIONA LANZALLAMAS

Casi un Cine

Los gráficos son espectaculares, con escenarios repletos de detalles y movimientos perfectos de la teniente "skinhead" Ripley. El sonido también está recopado: banda de sonido de película de acción digna de un Oscar, con ruidos y voces digitalizadas buenísimos. Otra buena noticia, especialmente para quienes conocen las versiones para Mega Drive y NES: en esta versión NO HAY RELOJ y salvar prisioneros no es lo más importante. "Entonces ¿debe tener como trecientas fases, no?". ¡Para nada, man! Sólo son seis etapas, divididas en varias misiones. No es fácil, ni interminable.

Pero el toque de genio está en los mapas: es un laberinto para cada fase, todos muy bien armados, con terminales donde vos recibís misiones y otras informaciones. Alien 3 del SNES es un juegazo de aquellos.



Un juego bestial desde el comienzo. Y si no, mirá esta pantalla de presentación.

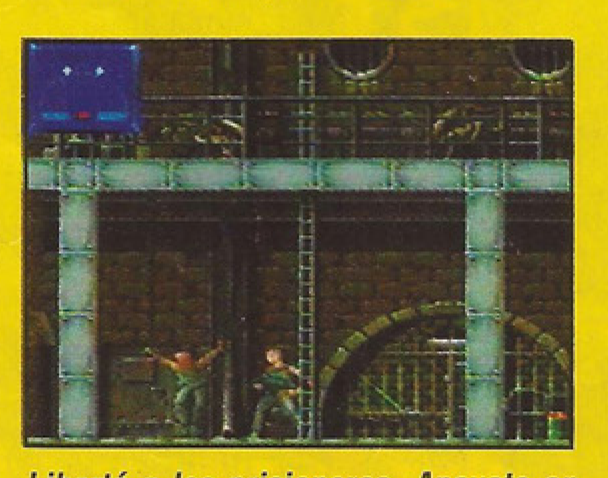
MAPAS REBUENOS

Vamos a dar un vistazo general a las etapas 1 y 2, englobando quince misiones y dos mapas. Pasá siempre por los terminales para enterarte de lo que ocurre y recargar tu energía y tus municiones en las enfermerías y en las salas de armas. Fijate en la señal #, que aparece a toda hora: en inglés, quiere decir número. Detalle: vos no estás obligado a seguir el orden sugerido de las misiones.

ETAPA 1

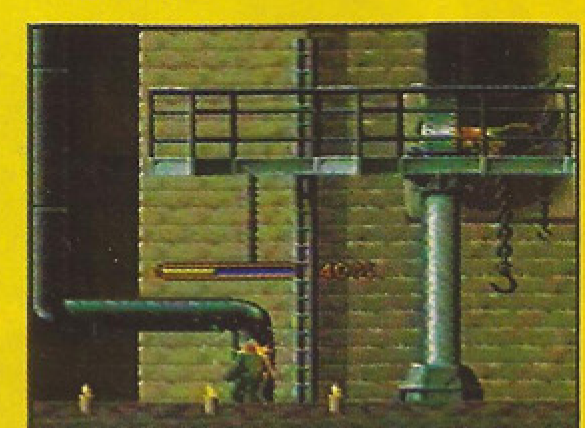
TERMINAL
ASSEMBLY HALL # 1 / CELL BLOCK # 3
BUGWASH # 12 / MEDIC BAY # 9
WASTE AREA # 2
ALIEN CORRIDOR # 1 / WEAPONS ROOM # 11
MINE AREA # 22 / WASTE AREA # 3
MEDIC BAY # 9 / BUGWASH # 12
MEDIC BAY # 8
ITEMS
TERMINAL
PRISIONERO
TERMINAL
CELL BLOCK # 4 / MEDIC BAY # 8

HUNT OR BE HUNTED - rescatá a todos los prisioneros que están en CELL BLOCK #3 y CELL BLOCK #4

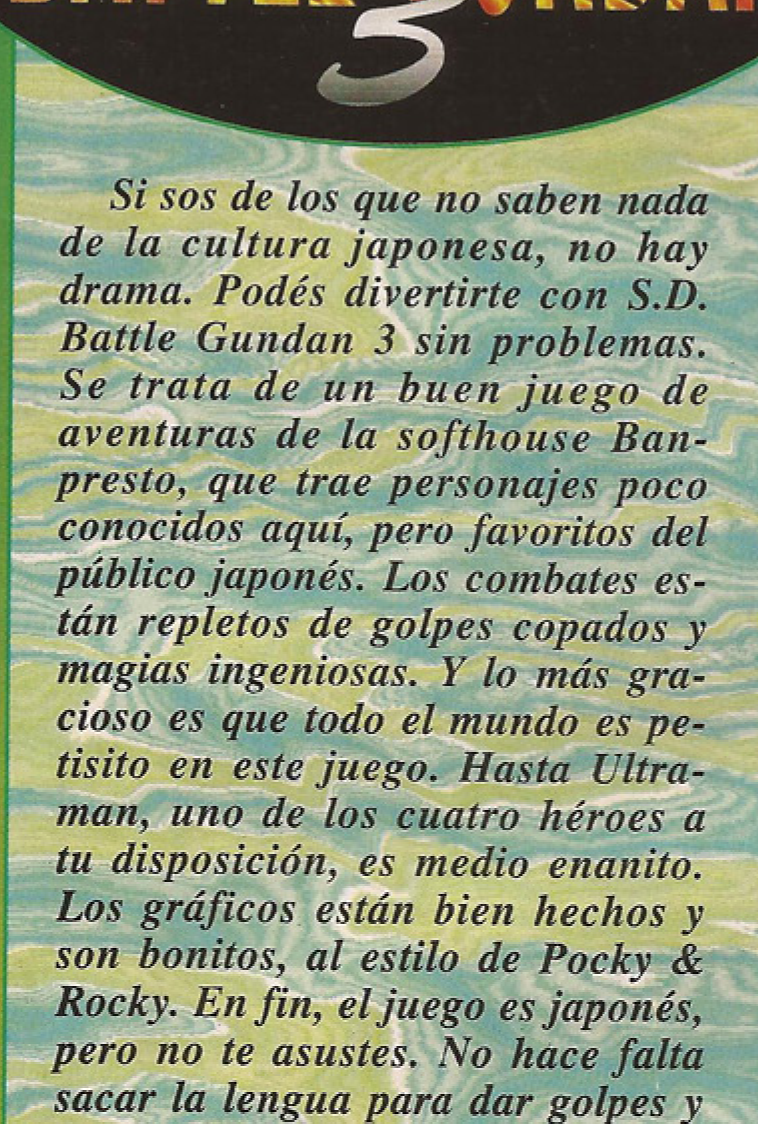


Libertá a los prisioneros. Apoyate en ellos y prestá atención al radar para encontrar los rehenes restantes.

PRESSURE POINT - soldá todos los caños perforados de la MINE AREA #22



Para soldar caños, agachate frente a la salida de líquido, y usá el lanzallamas hasta que el marcador indique 100%.





COMANDOS

A	soltar magias/comprar
Y	dar golpe con arma
B	saltar
B + B	dar salto doble
L o R	selecciona ítems y magias
X	defenderse
Select	cambiar personaje

CUATRO MINI-HEROES

El tamaño no importa: los cuatro héroes de este game son petisitos, pero todos buenos para la pelea. Si querés, podés cambiar de personaje en el medio del juego. Ultimo detalle: los cuatro héroes poseen golpes especiales, que sólo funcionan en el modo Versus.

Si sos de los que no saben nada de la cultura japonesa, no hay drama. Podés divertirte con S.D. Battle Gundan 3 sin problemas. Se trata de un buen juego de aventuras de la softhouse Banpresto, que trae personajes poco conocidos aquí, pero favoritos del público japonés. Los combates están repletos de golpes copados y magias ingeniosas. Y lo más gracioso es que todo el mundo es petisito en este juego. Hasta Ultraman, uno de los cuatro héroes a tu disposición, es medio enanito. Los gráficos están bien hechos y son bonitos, al estilo de Pocky & Rocky. En fin, el juego es japonés, pero no te asustes. No hace falta sacar la lengua para dar golpes y juntar ítems, ¿OK?

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES



ULTRAMAN

Sí, es el Ultraman "tapita". Su arma es la maza, un arma medieval.

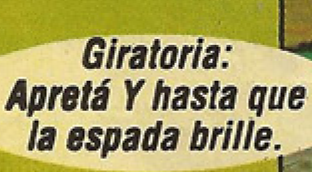


Trompada - →, → + Y
Magia - A



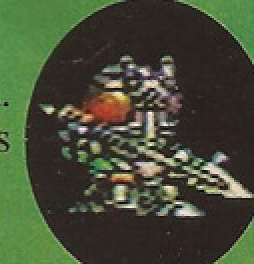
F91 (GUNDAN)

Es el robot del game. Su espada es poderosísima.





Voltereta - →, → + Y



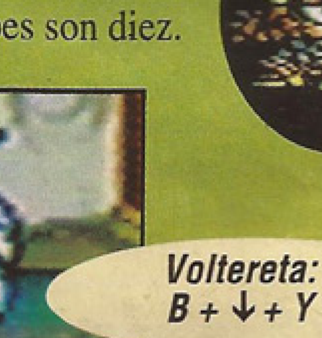
RX (BLACKMAN)

Este héroe parece una mosca. Pero no lo desprecies: RX es re-ágil y ataca con lanza.



Zancadilla: →, → + Y

Voltereta con lanza - Y apretado
Ataque aéreo con lanza - B + ↓ + Y



GUY

¡Uau! Este tipo es bueno: ataca con flechas y sus golpes son diez.

Voltereta: B + ↓ + Y

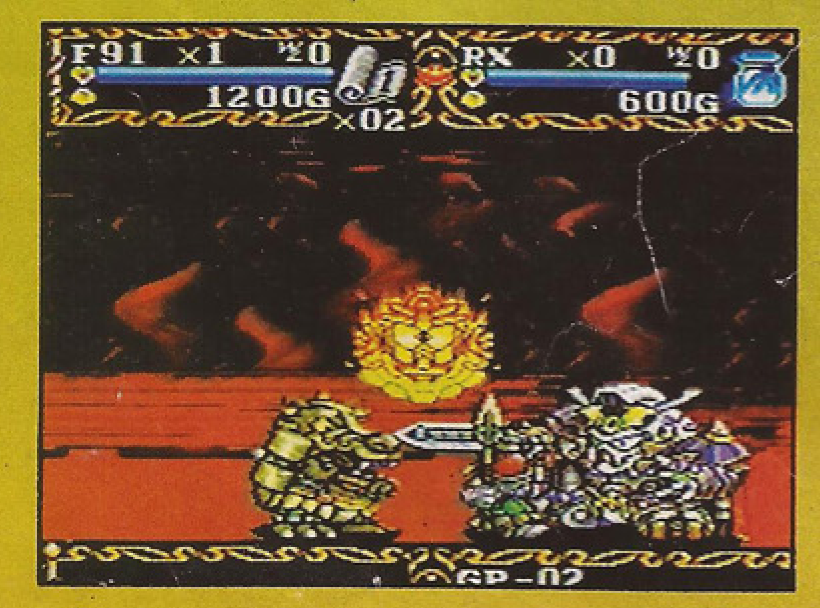
Flechazo - Y apretado
Pisotón - →, → + Y

NEGOCIOS

HAY ALGUNOS COMERCIOS (SHOPS), DISTRIBUIDOS POR EL GAME, PARA COMPRAR UN MONTON DE COSAS INTERESANTES: PAPIROS MAGICOS, POTES DE ENERGIA, LIBROS ENCANTADOS Y MUCHO MAS.

TOQUES GENERALES

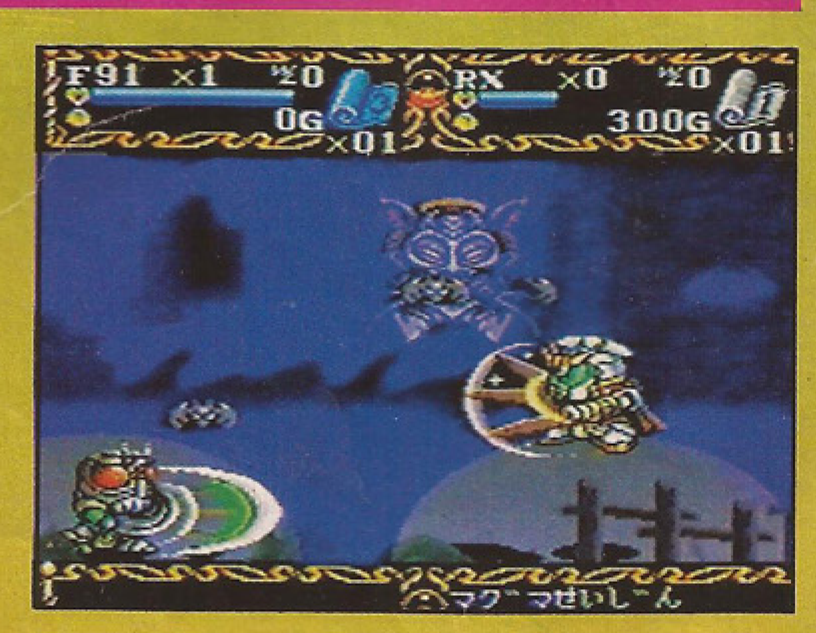
Hacete experto en algunas cosas que aparecen a mitad de camino y que pueden darte trabajo.



Primer jefe - Mandate un show de golpes y magias en este perrazo del robot grandulón y devolvé la paz al pueblo.



En esta caverna oscura, sé cauteloso con estos baúles: algunos guardan monedas mientras otros esconden bombas.



Jefe de la Fase 4 - ¡Maldición! Este vampirón no juega: vuela, da golpes de bastón y suelta un enjambre de murcielaguitos.

JUNTA EL MAXIMO DE MONEDAS QUE PUEDAS Y GASTA TODO EN LOS NEGOCIOS



Mechwarrior es un game complicado. Y rebueno. Además de ser un éxito en los Estados Unidos, fue presentado en Japón con el nombre de Battletech. Beam Software es la responsable de este simulador "inteligente", lleno de estrategias y detalles. En el juego, sos un piloto novato de robots gigantes y tenés que encarar varias misiones de exterminio de otros robots en áreas determinadas. Pero la materia prima del game son los créditos, especie de dinero en Mechwarrior. Este dinero sirve para reequipar o renovar tu robot. Acumulá dinero regateando con tus superiores o saliendo vencedor en los combates.

Mechwarrior es un game largo, pues su desarrollo y enriquecimiento son bastante lentos. Podés quedarte una hora preparándote para un combate y, después, no durar ni un minuto en la misión. Sin paciencia, no vale la pena ni comenzarlo. Fuera de este detalle, Mechwarrior es un game por encima de lo común, desaconsejable para los adeptos de Super NES que, todavía, creen en Papá Noel. Reservá un domingo libre en tu agenda y enfrentá este game. Puede valer la pena.

Menú para Todo

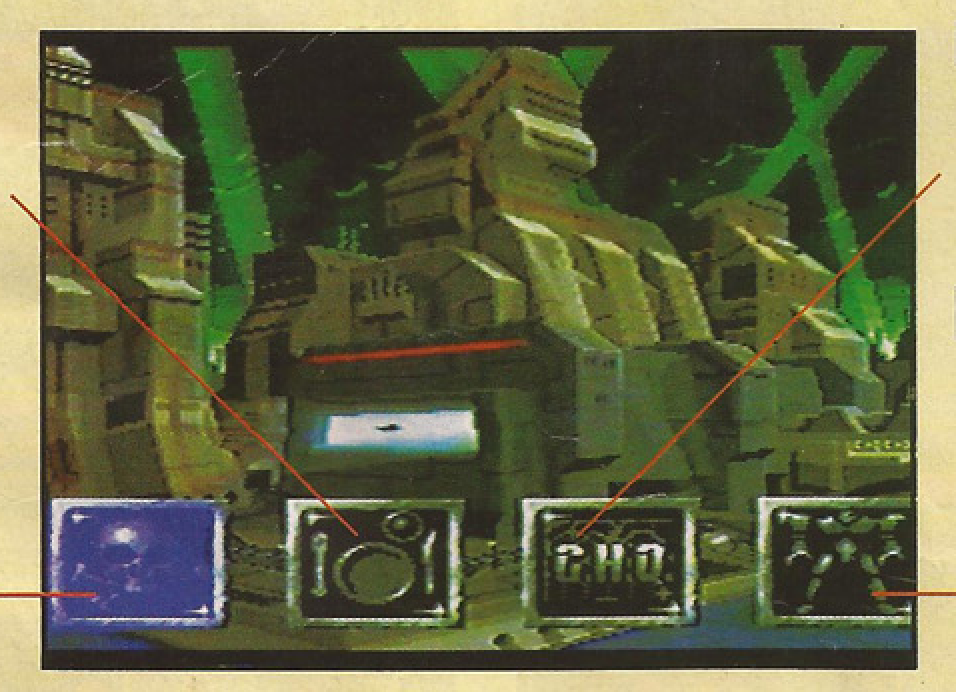
Mechwarrior tiene menúes para regalar. Hay menú para comprar armas, para alimentarse y para ganar dinero. Por eso, el juego es un poco complicado, y vos podés llegar a sentirte embolado. Antes de empezar una misión, hay que ocuparse de muchos detalles, como armas, resistencia, mantenimiento, poder de vuelo, etc. Fijate en el menú principal.

PLATO Y CUBIERTOS

Informa sobre tu actuación, la última batalla que salvaste o datos sobre alimentación.

CALAVERA

Da acceso a las batallas, después de definido tu equipo y paga.



CHO

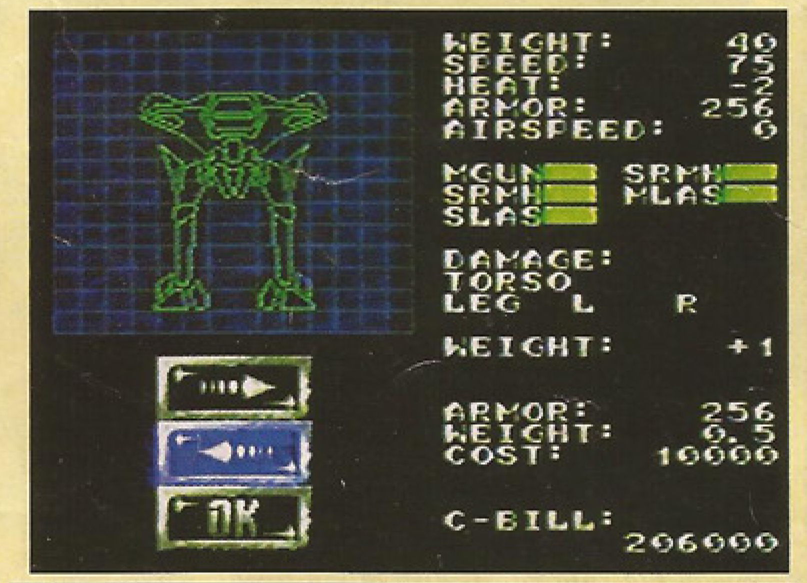
Acceso al comando central para negociar tu paga o salvar el juego.

ROBOT

En el menú **"???"** configurás tu robot y comprás equipo. En **BUY**, arreglás o comprás un robot nuevo.



Intentá comprar el misil MR Homing, que persigue a los robots enemigos.



En el menú "???", regulá la resistencia térmica del escudo dejando el segundo ítem "WEIGHT" en cero.



COMANDOS

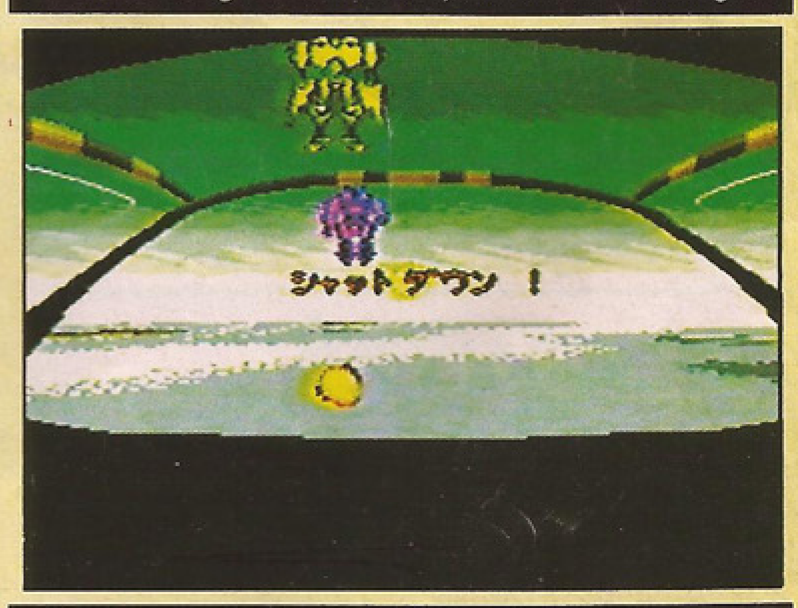
A	tirar/entrar en menú
B	decolar o aterrizar
Y	conectar el radar/confirmar ítem del menú
X + ↑	mirar hacia arriba
X + ↓	mirar hacia abajo
L o R	seleccionar arma

Batallas

Los combates pueden durar segundos, en caso de que hayas elegido una configuración deficiente para tu robot. El truco es meter muchas balas y destruir todos los robots adversarios, que pueden ser detectados a través de tu radar. Los misiles y los rayos láser son las mejores armas. La variación de temperatura de una misión a otra puede causar problemas en tu robot. Adaptar tu robot a cada batalla es una tarea importante.



En cuanto tengas municiones, atacá a los enemigos.

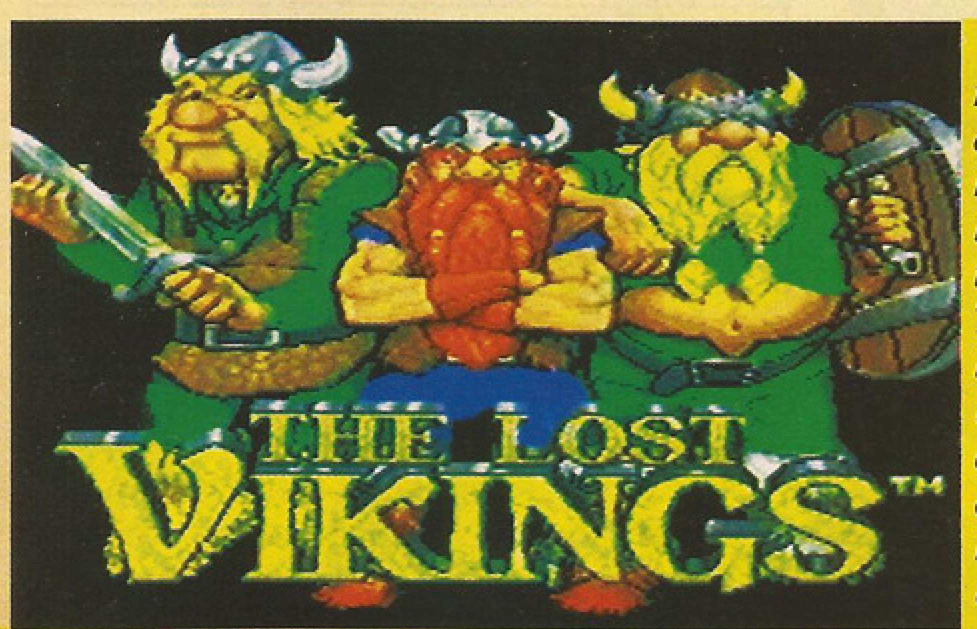


Tu robot puede recalentarse en cualquier lugar, incluso en la nieve. Cuando esto ocurre, el robot no funciona por un tiempito. ¡Chau, man!



El cañón PclCan es rebueno, porque tiene largo alcance.

LOS PUNTOS AMARILLOS EN EL RADAR INDICAN LAS POSICIONES DE LOS ROBOTS ENEMIGOS.



Aquí tenemos un game de razonamiento que no cae en el aburrimiento. The Lost Vikings, de Interplay, es un juego bien pensado en el que no faltan sorpresas y buena onda. Tres vikingos, Eric, Olaf y Baleog, fueron capturados por una nave alienígena mientras daban un inocente paseo por su aldea. Ahora, nuestros robustos héroes quieren huir de la nave extraterrestre a cualquier costo. Para esto, van a tener que unirse y trabajar en equipo. Y quien los comanda sos vos, solo o con otro jugador. Lo que llama bastante la atención en The Lost Vikings es el sonido muy bien producido. Se escucha todo el tiempo un tema musical medio dance, medio jazz, tan, pero tan muy copado, que le dan ganas de bailar hasta a un difunto.

THE LOST VIKINGS / Interplay

Aventura — 12 Mega — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

COMANDOS

A	Accionar dispositivo y abrir puertas
B	Saltar/mover escudo/golpe de espada
Y	Cabezazo/mover escudo/flechazo
X	Usar ítem
R o L	Cambiar de vikingo
Select	Acciona cursor de ítem

ERIC



Es el barba roja del trío. Su especialidad son los saltos y reventar las paredes con cabezazos.

BALEOG



Es el guerrero de la pandilla. Ataca con espada y arco y flechas.

OLAF



Sólo actúa en la defensa y es el más fuerte. Protege a sus compañeros o los ayuda a escalar cualquier cosa usando un escudo.

CODIGOS DE REGALO

Usá estos passwords para dar un paseo por las fases

SVB2 LBPZ BH5BD	R3KS 7F2S D42CQ
SVRT LJ2Z BM5BG	R3K9 7F!S D82CS
8VR1 3B6Q FT1BJ	HYMX 4Z4L FLZCZ
H3LN 7GHS CB2BV	HYZX 45ML GBZDB
H3NN 7HHS CV2B3	HY1X 46ML GVZDL
H3G5 7DRS DG2CD	

ITEMS

Como The Lost Vikings es un juego de cooperación, los ítems pueden ser intercambiados entre los tres vikingos. Usá los botones Select y B para hacer los cambios. Los ítems que no interesan pueden ser tirados a la basura, que está en el ángulo derecho superior de la pantalla.



Revienta máquinas alienígenas



Aumenta energía



Abre las cerraduras rojas



Abre las cerraduras amarillas

Destruye todos los enemigos de la pantalla

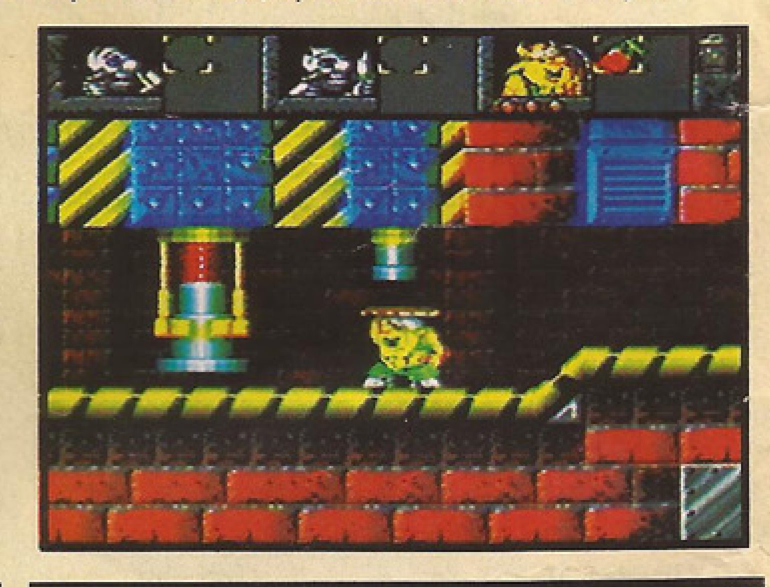
Aumenta el poder de tu marcador de energía

FASES A MONTONES

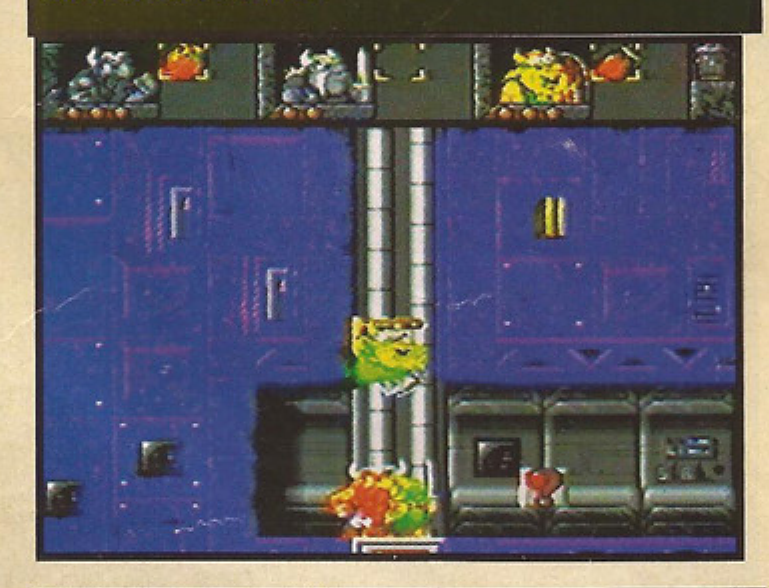
El juego es largo y tiene muchas fases, aunque algunas sean fáciles. El truco es siempre encontrar la salida. Como todo se desarrolla dentro de la nave alienígena, el juego acaba transformándose en un enorme laberinto. En el medio del camino, tenés que accionar los botones con "?" para juntar informaciones y averiguar secretos de la nave espacial. Usá también los teletransportadores, que son buenos atajos.



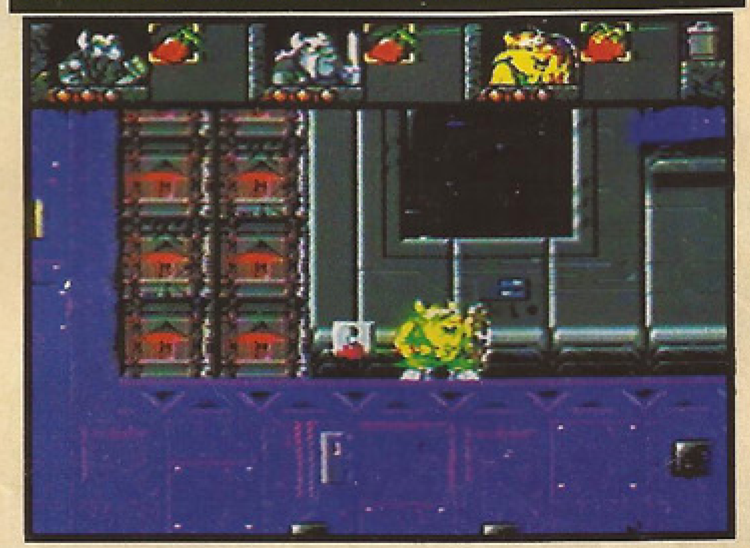
Usá el arco y flecha de Baleog para accionar botones distantes.



En este túnel high-tech, Olaf se protege de todas las columnas, menos de la mayor de ellas. ¡Cuidate de que no te haga papilla!



Cuando el escudo de Olaf está hacia arriba, el bárbaro puede caer flotando. Usá este truco y juntá ítems muy escondidos.



Mové la palanca para que las flechas te lleven hacia arriba.

SOLO TERMINAS UNA FASE SI CONSEGUIS LLEVAR A LOS TRES VIKINGOS HASTA LA SALIDA ★ ATENCION: CADA VIKINGO SOLO PUEDE SER ALCANZADO HASTA TRES VECES. EN LA CUARTA, ¡ADIOS! ★ THE LOST VIKINGS ES MAS COPADO ENTRE DOS JUGADORES. JUEGAN SIMULTANEAMENTE Y TIENEN QUE UNIRSE Y DIALOGAR BASTANTE.





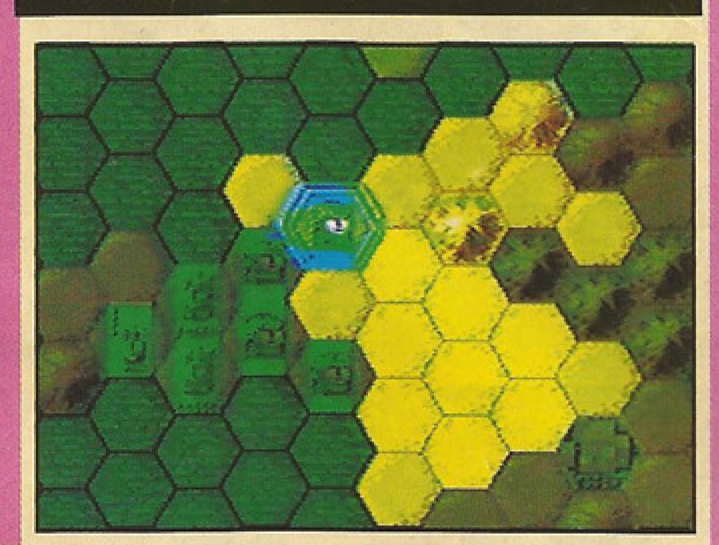
Este cartucho es como una versión del juego de tablero War para videogame. Pura estrategia militar, con movimiento de tropas, conquista de territorios, batallas y todo lo demás. La diferencia es que vos no ganás la guerra en base a los daditos sino con mucha inteligencia y astucia. El mensaje es el siguiente: Super Conflict es un juego completo y de ritmo lento. Como una partida de ajedrez. Sólo para los genuinos partidarios de este género.

Moviendo las Tropas

Cada bolita del mapa de la misión corresponde a un territorio a ser conquistado. La conquista se obtiene cuando destruís la unidad Flag Tank, el comando central del enemigo. Mover tus tropas es como mover las piezas en un tablero, saltando de casilla en casilla. Pensá una estrategia para avanzar en dirección al Flag Tank enemigo, venciendo las defensas de él, pero ¡ojo!, no descuides las defensas de tu comando central.



Mové el Direccional para destacar la tropa que vas a mover. Al pie de la pantalla tenés las informaciones sobre esa tropa: fuerza, armamentos, combustible, etc.



Tras elegir la tropa, apretá A. Elegí la opción MOVE al pie de la pantalla. Las casillas iluminadas muestran por dónde podés llevarla. Transportá la tropa con el Direccional y confirmá la nueva posición con A.



Si llegás bien cerca de un ejército enemigo, podés atacarlo. Durante las batallas, el juego muestra esta pantalla para que puedas ver lo que está ocurriendo.



Usá Y para dar un vistazo general al territorio de los combates.



TRUCOS

Antes de encarar una batalla, estudiá el poderío de las tropas enemigas. Basta mover el Direccional.

Cuando las dos tropas tienen el mismo poder, son mayores las probabilidades del que ataca.

Sólo te conviene usar la unidad Flag Tank en último caso. Reservá la fuerza y la munición que tiene para una emergencia.

Evitá mover el Flag Tank de lugar. Cuanto más lejos quede del enemigo, más combustible precisará para alcanzarlo. Esto dificulta el ataque.

Acordate: podés grabar (Save) tu campaña. Basta accionar el menú con Start.

WING COMMANDER

Invencibilidad y selección de etapa - ¿Jueguito difícil éste, no? Ahora podés usar un truco para hacer lo que quieras con él. En la pantalla azul en la que aparecen las palabras Play Select, Start, Continue y otras informaciones, hacé la secuencia de comandos B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A y Start. Después, aparecerá una pantalla de opciones secreta para que te hagas una fiesta, eligiendo la misión que quieras, invencibilidad sonidos y otras cosas. ¡Uau!

SUPER MARIO KART

Carrera en la oscuridad - Es otra de esas locuras que los games tienen escondidas y que, de repente, alguien descubre. Funciona en el modo Battle, con dos jugadores. El primer participante que tenga un globo, sólo debe apretar y dejar apretado B hasta que alcance el segundo globo. Cuando esto sucede, no será eliminado de la prueba: va a continuar corriendo, pero en la oscuridad.

TINY TOON

Fases de bonus - ¿Qué te parece quedarte jugando con las fases de bonus del juego sin tener el trabajo de llegar a ellas? Si te copa esta idea, usá el password Felicia, Leiloca-Coiote Coió, de izquierda a derecha, en este orden. Como por arte de magia, aparecerá una pantalla de selección con todas las fases de bonus a tu disposición. Sólo tenés que elegir.

SUPER E.D.F.

Invencibilidad - ¿Te acordás de este juego? Es una antigüedad, pero apostamos que mucha gente todavía no lo terminó. Si ese es tu caso, anotá el procedimiento para conseguir la invencibilidad total. Comenzá normalmente el juego y apretá Pause. Entonces hacé la secuencia A, B, X, Y, →, ←, ↑, ↓, ←, →. Soltá la pausa y ... listo: sos indestructible.



La historia de Turrican ya había aparecido desastrosamente en versiones para Mega Drive y Amiga. Pero, andá sabiendo que este Super Turrican, del Super NES, es el único juego de esta saga que tiene características interesantes. Los gráficos son bonitos y riquísimos en colores e imágenes hasta la exageración. Te puede, incluso, producir dolor de cabeza. Al final, como en todo buen juego de acción, Super Turrican presenta situaciones y movimientos a mil por hora. Hay ítems variados para tirar para el techo, y el desafío es razonablemente difícil. En consecuencia, Super Turrican es una buena opción para el público que gusta de games como Universal Soldier.

Escenarios Alucinantes

Vos comandás un robot bastante ágil y tenés que mandar balazos para todos lados y juntar la mayor cantidad de ítems que consigas. La caminata es larga y reloca, pasando por lugares totalmente diferentes de nuestra realidad terrestre. Jugá y fijate. Pero antes estudiá algunos trucos importantísimos.



El truco es quedarse tirando hacia arriba, donde aparecen estas plataformas repletas de ítems escondidos.



En la primera fase, un atajo increíble: dejate caer por esta cascada a la derecha y encontrá un pasaje secreto.

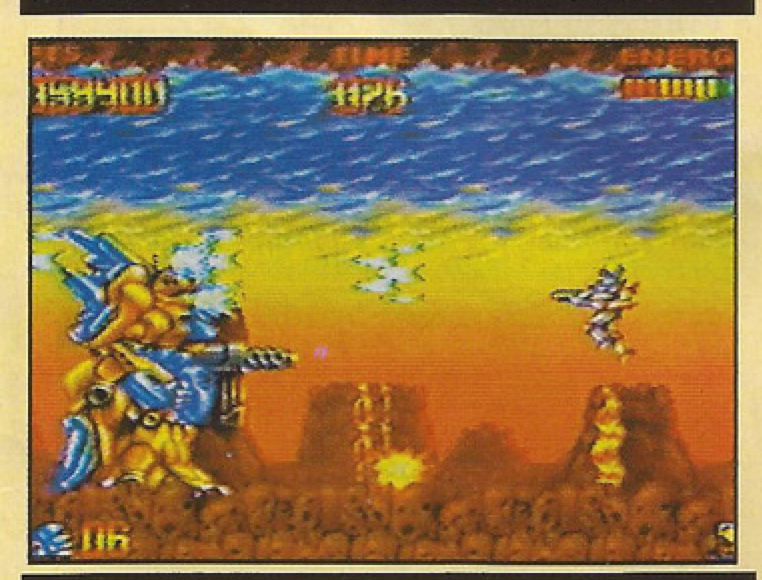
COMANDOS

B - salto
R - bomba
X - lanza rayo paralizante
Y - tiro
↓ - transformarse en shuriken
↓ + Y - transformarse en shuriken y soltar bombas terrestres

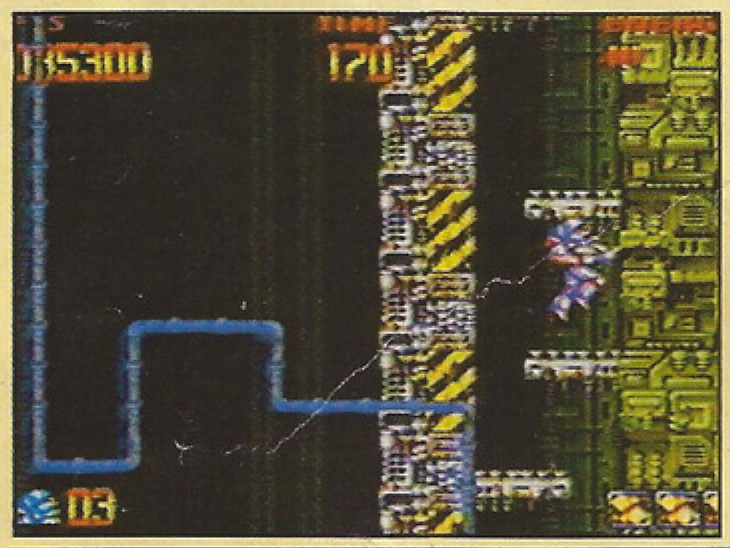
ATENCION: ESTE GAME SOLO POSEE 3 CONTINUES



Cuando aparece esta lluvia de rocas, convertite en shuriken y quedate tirando bombas terrestres por la pantalla hasta que pase la tempestad.



Para reventar a este jefazo, tirale a la cabeza y esquivá los rayos verdes que salen de la barriga del monstruo.



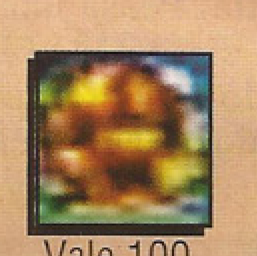
No termines aplastado: subí rápidamente estas paredes y no le des tanta importancia a la colecta de ítems.

SUPER TURRICAN / Seika
Acción | 12 Mega | 1 jugador



Reventá los cañones láser de los ángulos y dispará contra esta cabeza gigante en la fase 2.

ITEMS

 Vale 100 puntos	 Tiro a láser, el mejor
 Aumenta tu energía	 Tiro que se abre como ametralladora
 Escudo de protección temporario	 Tiro bolita, el más débil
 Vale una bomba	 Vale una vida extra

Es muy común que haya vidas extras escondidas detrás de columnas y paredes de fácil acceso. ¡Buscá! Debajo del marcador de energía del robot existe otro medidor, el que indica el tiempo de duración de la magia de transformación en shuriken.

STARFOX

Si pensabas que el mejor game hecho por Nintendo no tenía ningún truco, le erraste. El Agujero Negro te espera con detalles copados. Eso sin hablar de la fase escondida. Alucinante. Respirá hondo y preparate a llegar a las galaxias más distantes con Starfox.

DETRAS DEL AGUJERO NEGRO

En la fase Asteroid Belt, en el primer nivel (el del medio), vas a ver filas de asteroides blancos y rojos. Tirale a los rojos.



Después de la tercera fila de asteroides, siempre acertándole a los rojos, aparecerá un rostro.



Reventá el rostro cuando estés bien cerca de él. El Agujero Negro es todo tuyo.



Fijate en las pantallas de esta fase. El Black Hole es un cementerio espacial.



Estos anillos llevan a la fase 4. El primero te lleva a la segunda etapa; el segundo al tercero y el último conduce al primero.

FASE ESCONDIDA

Una fase muy loca te espera en el Asteroid Belt del nivel 3. Fijate cómo encontrar el acceso a esta fase. Vas a ver varios asteroides: plateados o rojos, grandes y pequeños. Cuando aparezca un enorme asteroide plateado en la parte derecha de la pantalla, tirá sin parar. Después de destruirlo, vas a ver un pajarito medio loquito salir de adentro. Tocalo para salir de ésta y entrar derecho a Out of this Dimension, la fase más linda y absurda que, hasta ahora, te haya mostrado tu Super NES.



Rostros transfigurados en esta escena alucinante. ¡Fijate qué geniales!



Casino total: tirá de la manija para conseguir 3 sietes y adiós jefe.

WINGS 2

Password - ¿Qué tal comenzar el game con el piloto Marcel LeBlanc en el nivel máximo de la puntería, habilidad de vuelo, resistencia y condiciones mecánicas? Basta seleccionar la opción Continue Game y digitar la palabra END como password.

SKULJAGGER

Areas secretas - En varios lugares de este juego existen puntos desde donde vos podés tener acceso a pantallas secretas llenas de bonus. En la fase 1-1, caminá hasta el lugar en el que encuentres una piedra y una calavera, una al lado de la otra. Quedate bien en el medio de los dos objetos y apretá ↓ para tener acceso a la pantalla secreta. En la etapa 3-1, quedate justo debajo de las cerezas en la nariz de la estatua y apretá ↑ seis veces.

RPM RACING

Dinero fácil - ¿Comenzar el juego con 45 millones es poco o te parece bien? Si querés este dinero fácil, seleccioná un archivo vacío (en esa pantalla para grabar los resultados) y apretá B. Con esto vas a entrar en la pantalla de compras. Elegí cualquiera de los autos y apretá B nuevamente, yendo a una pantalla con nuevos ítems para comprar. Vas a ver cinco columnitas de ítems. Colocá el cuadradito rojo en el último trozo de la columna del medio. Entonces, hacé la secuencia de comandos B, ←, B, ← B, →, B, →, B, B, B, ←, B, B, →, B →, B y B. Comenzá el juego nadando en dinero.

TORTUGAS NINJA 4

Más Continues - Cuando estés casi por perder tu última vida, en el último Continue, apretá Start en el control 2. Listo: inmediatamente, podés asumir el control de la otra tortuga con todas las vidas y Continues a los que ella tiene derecho.

CORRE HACIA LA IZQUIERDA · CORRE HACIA LA DERECHA · CAMBIA DE PLANO · MAGIA · SUPER NINTENDO · SELECT · START · + A - DEFIENDE · GOLPE · PATADA

DRAGON BALL Z/Bandai	
Lucha	1 ó 2 jugadores
16 Mega	Cartucho japonés

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

DRAGON BALL Z

Dragon Ball es una serie japonesa tan violenta que hace que Akira parezca un dibujito infantil. El público del otro lado del mundo está copadísimo con ella. Tanto que Dragon Ball continúa hasta hoy, más de diez años después de su estreno. Además de los episodios regulares en TV, hay tres largometrajes con los mismos personajes. "Z" es un descendiente de la serie Dragon Ball: su versión más nueva.

Vos te debés estar preguntando "resumiendo, ¿cómo es este Dragon Ball?". Para comenzar, las cosas ocurren en dos planetas, dos campos distintos. Y el ambiente es medio místico. El personaje principal es Goku (¡Ufa, no es Ryu!). Es uno de los buenos (y de la Tierra). Goku tiene varios amigos y, para variar, muchos enemigos. Los villanos son éstos: robots y seres extraños de otro planeta que quieren acabar con la alegría de la pandilla de Goku.

Magia y Misticismo

La serie tiene un ambiente tan místico que cuando un personaje vuela, le aparece un aura alrededor del cuerpo. Quien ve un episodio de Dragon Ball no lo olvida jamás. Pero como no estamos en Japón, y estos tipos hablan hasta por los codos en japonés, vamos a lo que interesa: Dragon Ball Z, el game.

Olvidate de todos los juegos de lucha que ya viste. Nada de un poquito de magia aquí, y otro poquito allá. Ni pienses en comandos fáciles, y mucho menos en golpes "buenitos". Dragon Ball Z es el game de lucha más loco e innovador presentado para una consola de 16 bits. La mayor innovación es el plano de juego. En vez del tradicional cuerpo a cuerpo en tierra, Dragon Ball Z tiene un plano en el cielo y otro en la tierra. Esto sin hablar de que podés manipular el plano terrestre, ajustando tu distancia al enemigo. ¡Cosa seria!

El Poder de las Magias

Un game tan loco exige una estrategia diferente de la ya archiconocida técnica de Street Fighter 2 y sus clones. Aquí, lo más importante es tomarle la mano a las magias. Cada personaje tiene una serie de magias, las cuales dependen del nivel de energía que vos tenés en el momento de la ejecución del golpe. Así, un mismo comando puede soltar hasta tres magias diferentes. ¿Medio complicadito, no?

Más complicado todavía es conseguir escapar de las poderosas magias que te persiguen. La técnica básica es defenderse, colocando hacia atrás y apretando A (esto en la configuración original del joystick). Pero este truco no funciona siempre: solamente cuando tu personaje está con las manos abajo. Un poco de entrenamiento consigue resolver este problema.

Planos en la Cabeza

Otra cosa que tenés que tener en cuenta es el cambio de planos. O sea, tenés que estar atento a los cambios de plano de tu adversario para, enseguida, tomar alguna actitud. Podés cambiar de plano, lanzar una magia o, si ya sos un campeón, defendete y atacá de inmediato.

Dragon Ball Z tiene una concepción re-original. Y pensá que no es fácil innovar en un game de lucha. Pero el resultado final, a pesar de ser bastante convincente, deja un leve gustito a insatisfacción. Tal vez sea la originalidad, tal vez la dificultad. O bien, quien sabe, la riqueza de detalles. El hecho es: la sensación que quedó flotando entre la muchachada de redacción fue la de una idea brillante y de una realización apenas pasable. Incluso así, ya es mucho. ¿O alguien por ahí pretendía otro game más al estilo de Street Fighter 2?

¡Entonces, que te diviertas!

EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE. ESTOS GOLPES FUERON HECHOS CON LA CONFIGURACION ORIGINAL. O SEA, SIN TOCAR LOS COMANDOS.

ALGUNOS GOLPES BESTIALES



Esta chica medio punk es una experta. Mirá esta magia: ↓, ↑ + A



Intentá esta magia de Goku, el gran héroe: ↓, ↙, ← + A



Con el villano mayor no se juega. Magia en el suelo: ↓, ↘, →, + A



El villano perfecto: el terror en persona. Magia doble: ↓, ↙, ← + A



Punk también tiene magia. Esta no es nada discreta: ↓, ↙, ←, → + A.

THE BLUES BROTHERS / Kemco

Acción | 8 Mega | 1 a 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Blues Brothers

Esta es la versión en videogame el film Los Hermanos Caraduras, una de las comedias más locas de la historia del cine. Son dos hermanos que usan sombrero de gángster y anteojos oscuros, y se meten en líos comiquísimos. En el medio de esa confusión, se puede oír mucha música buena. En cuanto al game, qué pena: además de ser muy largo, es repetitivo. Pero no hay drama. Está bien hecho, tiene gráficos y sonido copados, da para jugar entre dos y es super - divertido. ¡Probalo!

MAS DE 30 FASES

¡UAU! Son más de 30 fases, aunque todas cortas y parecidas. Tenés que llenar tu marcador de discos y encontrar jukeboxes al final de las fases, antes de poner a cero el tiempo. Damos un vistazo general hasta la fase 13. ¡El resto te toca a vos!

FASES 1 Y 2 - Usá las plataformas para cortar camino y los hongos para alcanzar los topes de la pantalla.



Hay una vida extra escondida en este árbol.

FASE 3 - Aparecen babosas y trampas perseguidoras. Tirales discos.

FASE 4 - Las cajas oscuras caen de vez en cuando y los rayos eléctricos te matan inmediatamente.

FASE 5 - Es un ambiente medio Sonic. No caigas en los agujeros porque morís al toque.

FASES 6 Y 7 - ¡Muy fáciles!

FASE 8 - Parece un calabozo. Cuidado con las lanzas en las paredes.

FASE 9 - Igual a la anterior. Hay una vida extra y dos corazones grandes esperándote.

FASE 10 - Parece fase de bonus: un verdadero festival de discos sobrando. Pero los bulldogs son muy molestos.

FASE 11 - Si en la fase anterior sobraban discos, en ésta no tenés ninguno. Sólo hay una torta al comienzo.



FASE 12 - Juntá una vida saltando en el primer hongo que veas.

FASE 13 - ¡Viva! ¡Esta es la fase en la que podés acumular hasta 99 vidas! Al final, hay 11 vidas extras flotando en la pantalla. Basta tomar todas y morir después para ir repitiendo la fase. ¡Por cada vida gastada, vos ganás diez! ¡Negocio redondo!



Saltá en la cabeza de la serpiente para comandarla usando el Direccional. Pero cuidado con los rayos eléctricos.



ITEMS

Invencibilidad temporaria.	Marcador de pantalla.	Vale un disparo.	Aumenta la energía y el poder de salto.	Vale 20 discos.



ROAD RUNNER

75 vidas - Fijate qué truco sensacional apareció para este juego dificilísimo. El procedimiento es el siguiente: durante la pantalla de presentación, apretá los botones ←, Select, R, Y y Start. Apretá todo hasta que aparezca la pantalla con los dos personajes corriendo y, entonces, apretá también la X. ¡Milagro de los milagros! Al comenzar el juego, vas a tener nada menos que 75 lindas vidas para llegar al final. ¿No es lo máximo?

SUPER VALIS 4

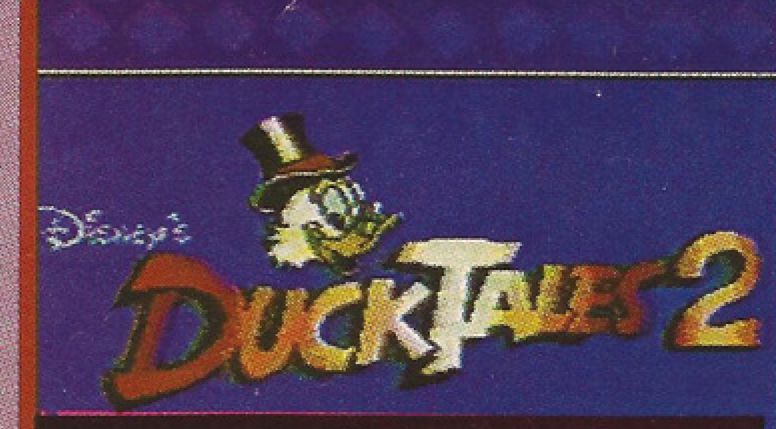
Selección de fases - ¿Cómo te va con este juego? Quien sabe un truquito astuto para la selección de fases te ayude. En la pantalla de presentación, hacé esta secuencia: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, Select, Select, Y, B y Start. Si hacés los comandos bien, enseguida aparecerán inscripciones al pie de la pantalla para que selecciones etapas fácilmente.

STREET FIGHTER 2

Código de Game Genie - Ahí va un código más para que puedas turbinar la versión normal (World Warrior), agregando velocidad al juego. Digitá 1C65 DFOO y divertite con personajes más rápidos. Pero atención: no garantizamos el funcionamiento del código en cartuchos piratas y japoneses o bien, en consolas japonesas.

FIREPOWER 2000

Controlá dos vehículos - Mirá qué truco interesante. En la pantalla de presentación, apretá Select para ir a la pantalla de opciones. Elegí 2 players y, sin salir de la pantalla, apretá A y Start juntos. Después elegí 1 player y comenzá el juego: ¡vas a tener el control de dos máquinas! En el comienzo, esto causa un poco de confusión pero, enseguida, le tomás la mano y ves que resulta mucho más fácil reventar a los enemigos con dos máquinas.



Tío Patilludo (o Mac Pato, como prefieran) siempre mereció buenas historias y siempre fue un éxito por donde pasó. Ya sea en las historietas, que consolidaron su estilo amarrete, ya sea en la TV, con la serie Duck Tales. Y en los games no podría ser diferente. En esta segunda historia del viejo millonario, Capcom se gastó todo. Los gráficos son muy completos para un Nintendito: escenarios variados y bonitos, con movimientos bien articulados de los personajes y casi ningún defecto en los sprites. El desafío es atrapante y, además es muy fácil.

Reventando a Mac Money

En esta aventura, Patilludo cuenta con la ayuda de Huguito, Dieguito y Luisito para enfrentar seis fases, reventar al villano Mac Money y juntar mucho dinero, que son los puntos del juego. Como cada fase se desarrolla en un lugar diferente, podés comenzar por donde quieras. Pero siguiendo nuestro plan vas a juntar más fácilmente los ítems que necesitas para las fases siguientes.



Tené extremo cuidado si estás jugando con la versión japonesa. El Capitán Boingue siempre pregunta si querés abandonar el juego. El botón A es "sí" y el B es "no".

COMANDOS

A	saltar
B	bastonazo o empujar objetos
A y B	saltar con el bastón

Fase de las Cascadas

En esta fase el tema es salir a la caza de una valiosa flor.



Mirá qué buen pasaje secreto en la cascada, bien por encima del sobrino del Tío Patilludo.



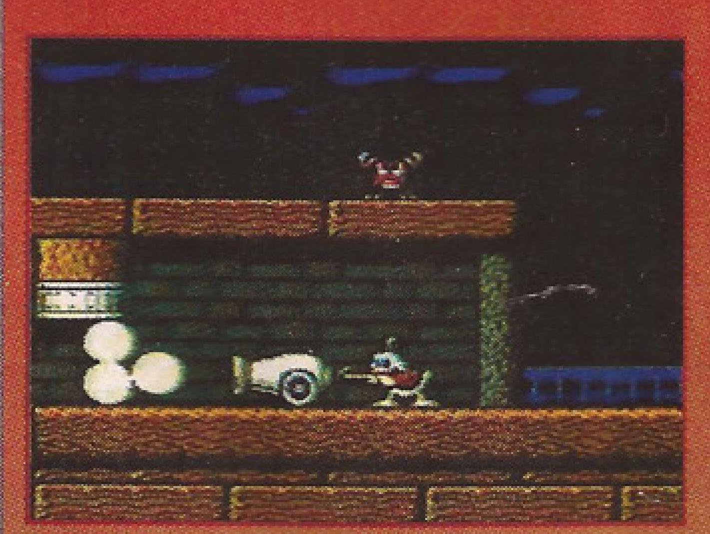
El Profesor Pardal es un tipo muy inteligente. Hablá con él y te conseguirá el primer ítem de fuerza del juego.



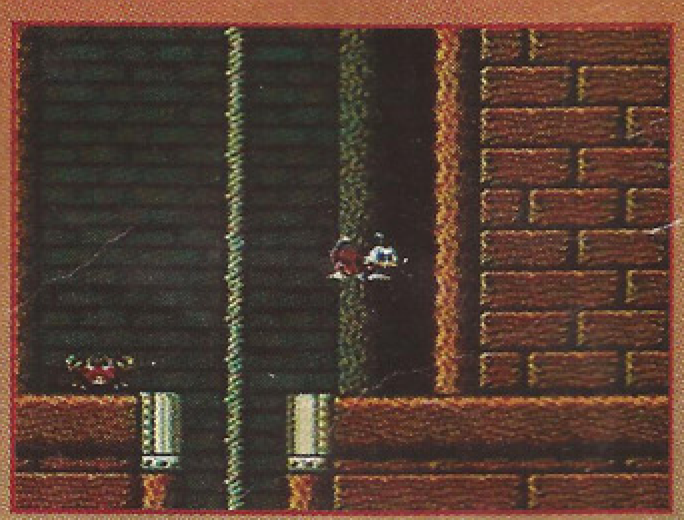
1° jefe - Este pato de fuego es refácil: atacá con saltos de bastón y esquivá esas bolitas de fuego tan truchas.

Fase del Navío Pirata

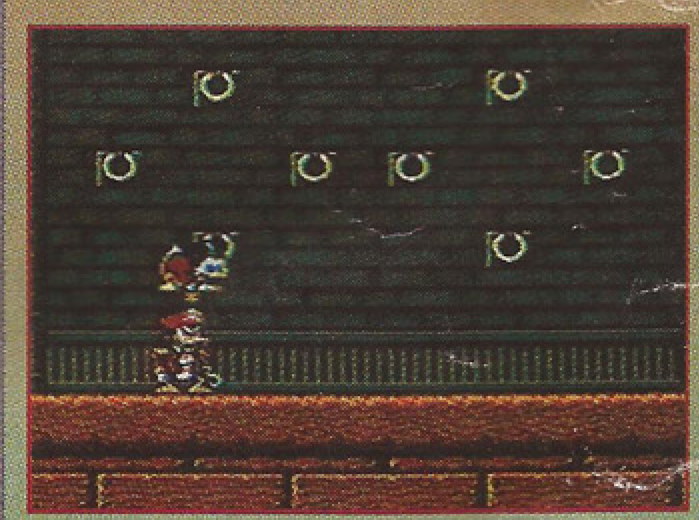
Aquí, hay que conseguir una perla extraña, con forma de gota.



Tirá la cuerdita y soltala para accionar el cañón. Los dos bloques se convierten en polvo y el camino queda libre.



Hay trozos de mapa esparcidos por todo el juego. Encontrá este pasaje secreto en la pared y vas a descubrir otra cosa útil.



2° jefe - Otro pato malvado, pero éste es pirata. Colgate de los ganchos y saltá encima de él.

ITEMS




vale una vida extra

vale puntos extras

destruye todo lo que está encima tuyo



destruye todo lo que está a la izquierda y derecha




elimina los obstáculos amontonados que son impasables para Tío Patilludo



recarga totalmente tu energía



vale un punto de energía



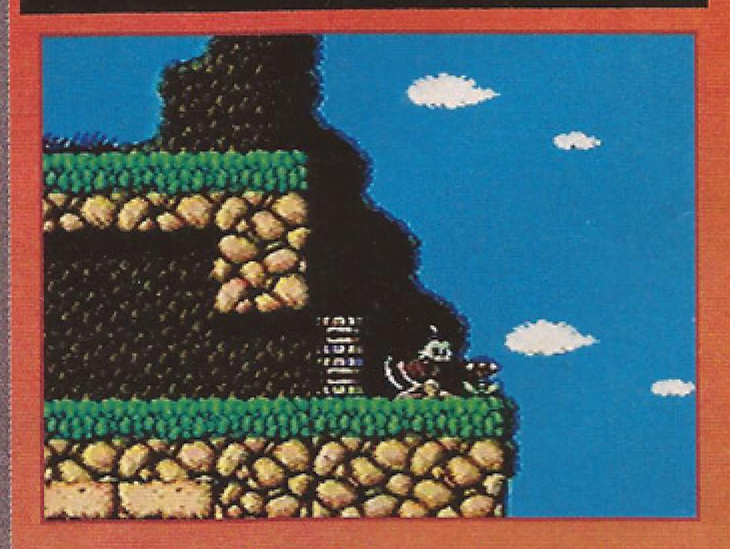
junta 6 y gana acceso a la fase escondida



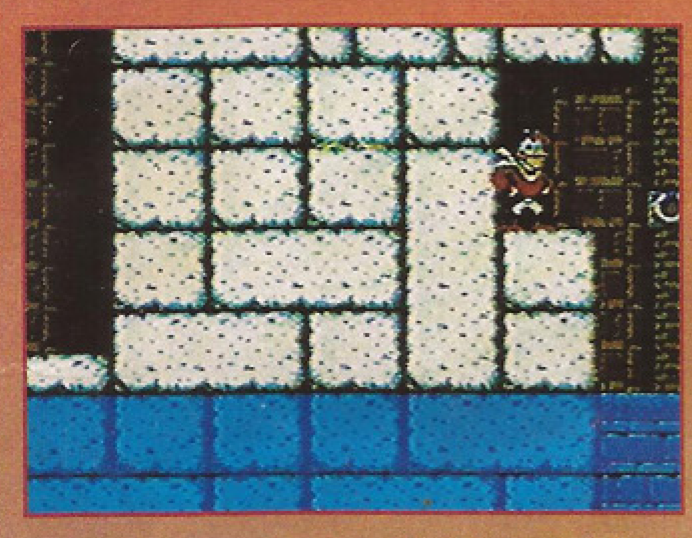
elimina las magias enemigas

Fase de la Isla

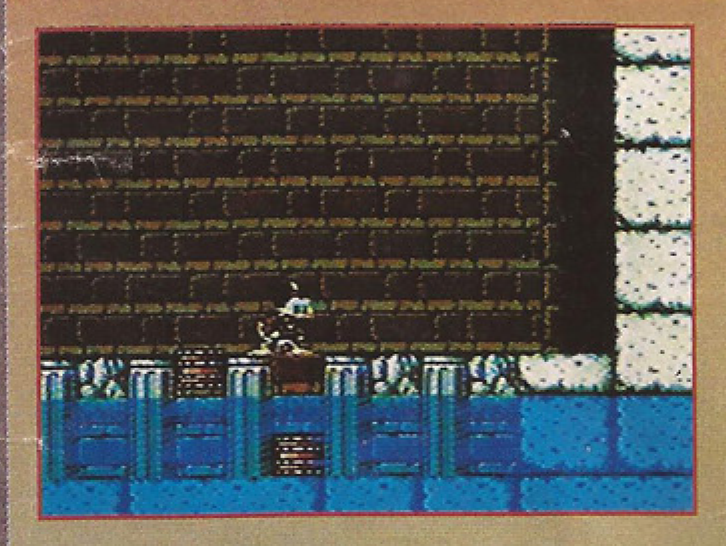
Revisá todo y encontrá el mapa de un cetro. Detalle: un área de la isla está inundada.



¡Mirá qué abismo! Pero no hay problema: estirá esta florcita y vas a ser arrojado hacia el otro lado del agujero al soltarla.



Hay otro pasaje secreto detrás del Capitán Boingue. Deshacete del tipo y entrá en el agujero.



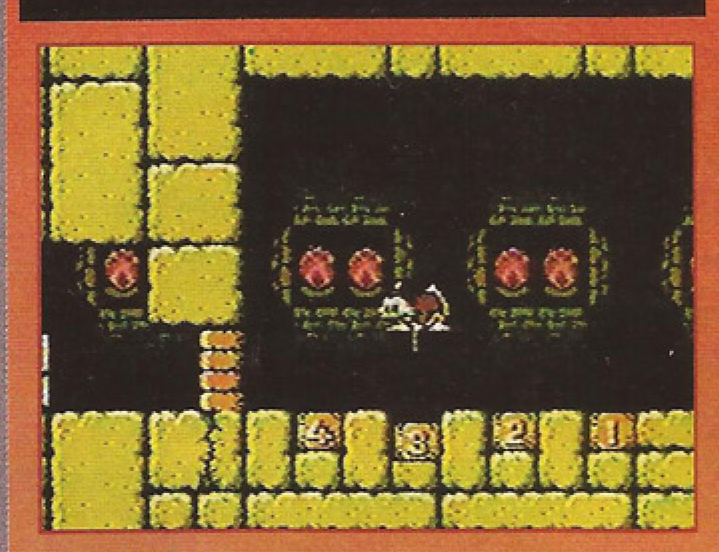
Aparecerán cinco pilares. Tirá bloques en el segundo y tercero, de izquierda a la derecha, y desagotá la parte inundada de la isla.



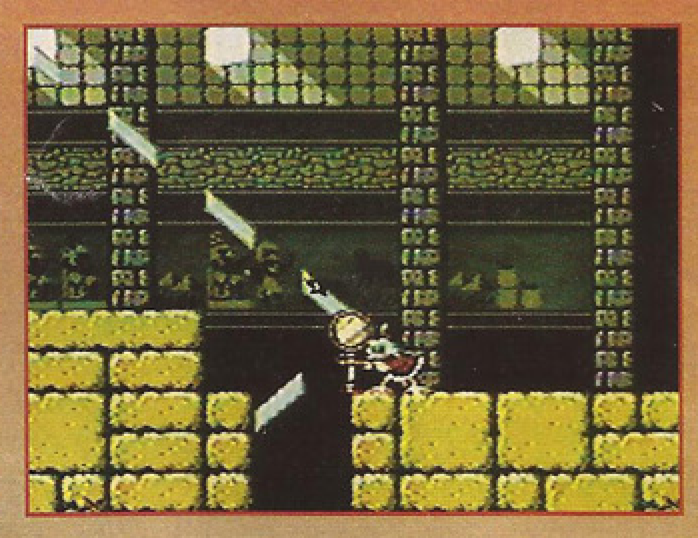
3° jefe - El tipo parece una Cosa. Esquivá sus tiros y las piedras que caen del techo.

Fase de las Pirámides

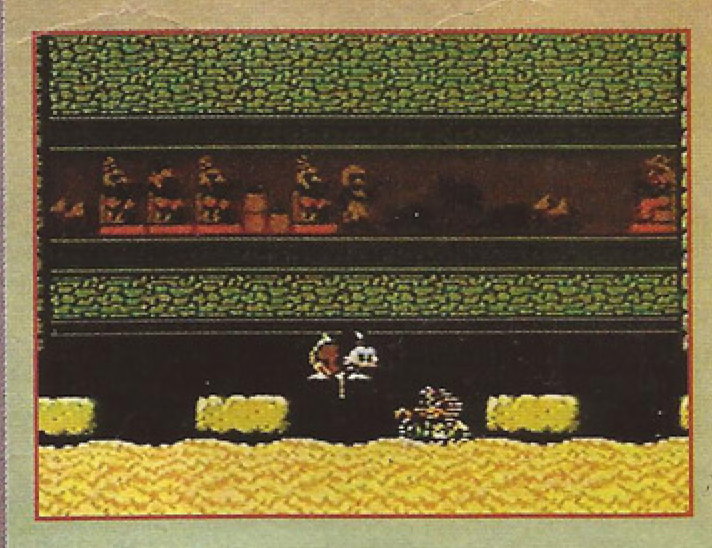
Repleta de arena movediza y pasajes secretos. En el medio de esta confusión, encontrá una espada.



Fijate bien: 1-3 3-2 4-1 2-4. Usá el código correctamente: da tres saltos sobre el 1° bloque, dos sobre el 3°, uno sobre el 4° y cuatro sobre el 2°, en este orden, ¿OK?



Hacé que el rayo se refleje del espejo hasta el suelo y tomá un espejo valioso en el agujero recién formado.



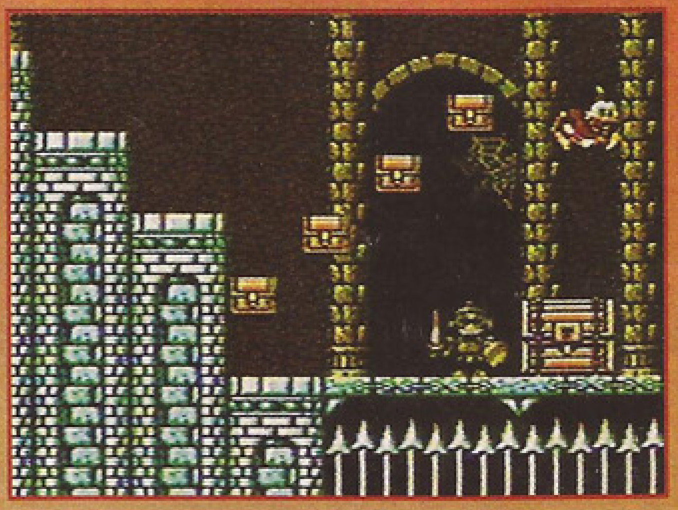
4° jefe - Cuando éste caiga en la arena movediza, saltá en la cabeza del pato faraón hasta deshacerte de él.

Fase del Castillo

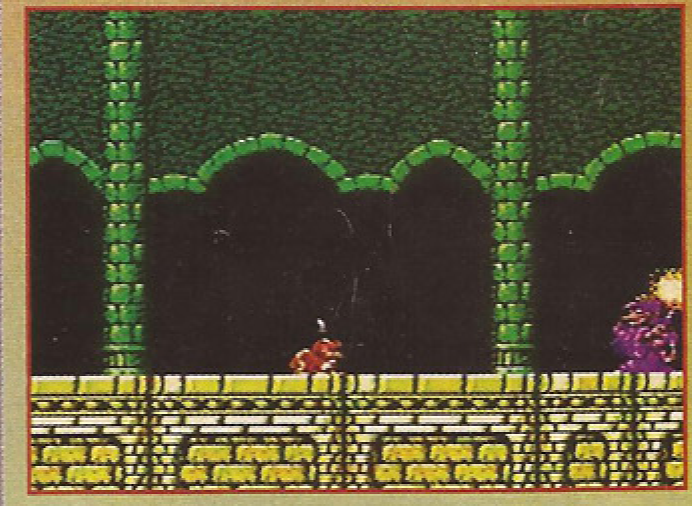
En esta fase, tu principal objetivo es encontrar una monedita (¡no es la N° 1!)



Después de cruzar con el Capitán Boingue, subí y andá hacia la derecha y entrá en ese pasaje secreto.



Saltá las manitos, caé en el agujero a la derecha y tomá el último trozo del mapa en el arca del tesoro.

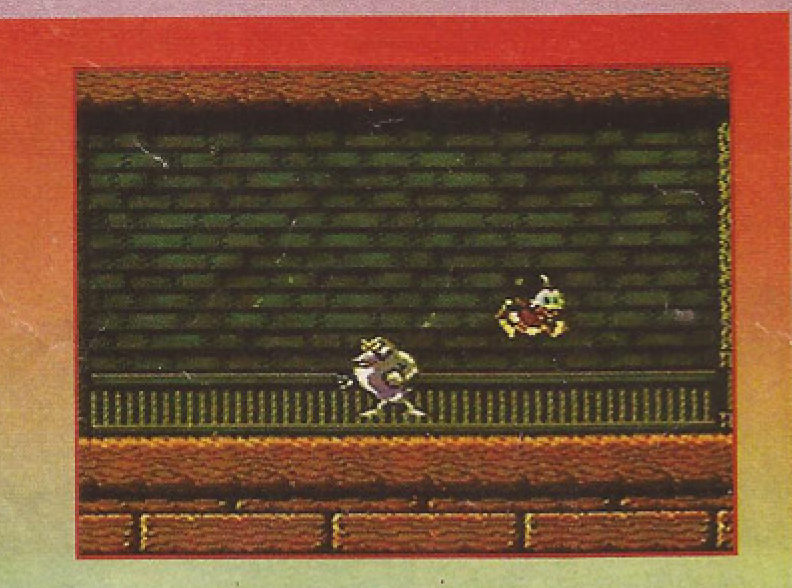


Vas a entrar en una fase especial. Usá el talismán para reventar a la bruja, tomá la monedita y volvé al castillo. La bruja aparecerá de nuevo: enfrentala del mismo modo.

El Combate Final

Volvé a la nave pirata y buscá al villano Mac Money, que está queriendo quedarse con todo el dinero del Tío Patilludo.

Mac Money no es gran cosa: basta dar unos saltos en la coronilla de su cabeza para terminar con el villano.



ADEMAS DE ENCONTRAR TROZOS DEL MAPA, PODES COMPRAR ALGUNOS EN COMERCIOS.

DUCK TALES 2 / Capcom

Aventura — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES/Jaleco	
Aventura	1 jugador

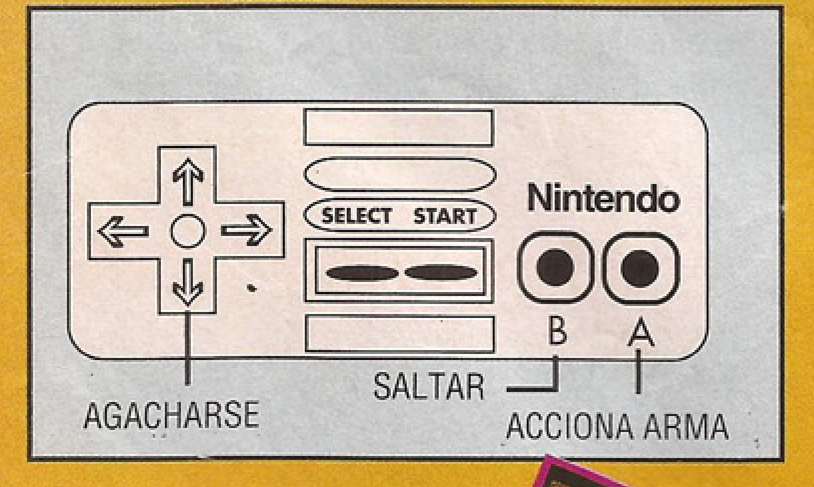
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

En esta esperada presentación para tu Nintendo 8 bits, vos asumís el papel de Indiana Jones en la época en que él era un muchacho de unos veinte años de edad. Desde el comienzo de este siglo, el tipo se mete en mil y una aventuras, ya que viajó por el mundo entero a los lugares más increíbles. En este game, basado vagamente en la serie de TV, el joven Indiana tiene que vencer a un montón de "indeseables", encabezados por Pancho Villa, y participa hasta en la Primera Guerra Mundial, yendo a parar a Francia y Alemania. ¡Y hay tesoros a patadas! Con esto, el juego se vuelve extenso y difícil, lleno de ítems variados por el camino.

ITEMS

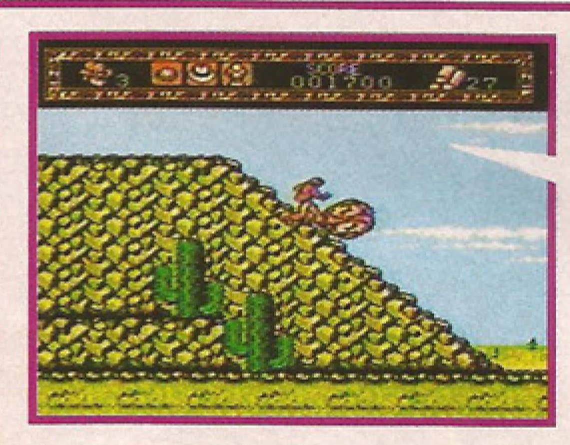
Es muy importante que conozcas todos los ítems y sepas las respectivas funciones. Ojo: agarrá el ítem correcto en el momento oportuno, ¿OK?

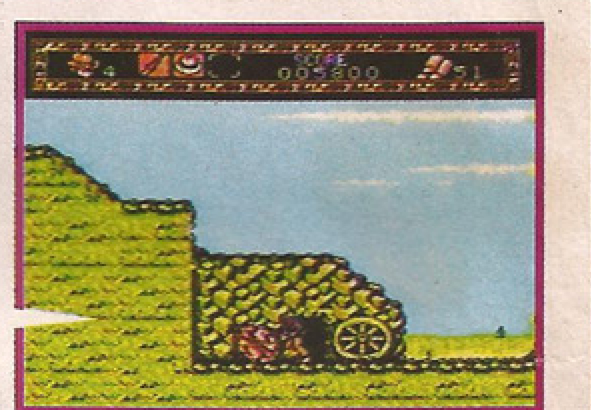
LATIGO	es el arma más sencilla
PIEDRA	sirve para reventar a los enemigos que están debajo tuyo
CUCHILLO	para alcanzar adversarios que están a mediana distancia
PISTOLA	dispara tiros lentos
RIFLE	dispara tiros más rápidos
AMETRALLADORA	varios tiros al mismo tiempo
GRANADA	para arrasar a un montón de enemigos
DINAMITA	para causar explosiones y derrumbes
BOMBA	para aniquilar al mayor número posible de enemigos
SOMBRERO	vale una vida extra
ESTATUA	congela a todos los enemigos de la pantalla por tiempo limitado
AMULETO MAGICO	otorga invencibilidad por tiempo limitado
ANTORCHA	ilumina cavernas y minas de oro



ESTRATEGIAS DE AVENTURERO

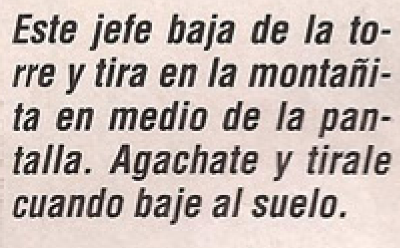
Vos, Indiana Jones Junior, tenés que tomar ciertas precauciones y aprender algunos trucos en esta aventura. Se vienen muchos peligros.





Empujá la piedra en el peñasco para matar al "Miguelito" que está debajo.

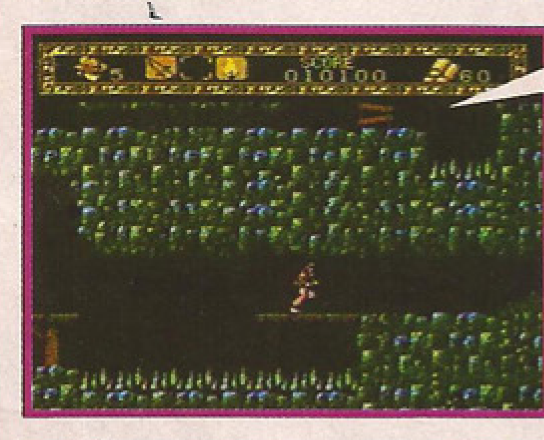
Entrá en el pasaje secreto detrás de esta piedra.

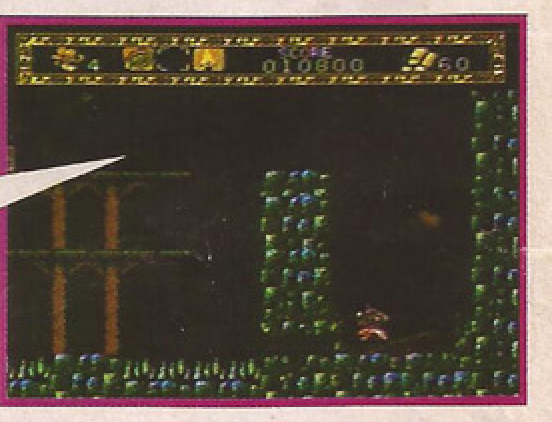




Este jefe baja de la torre y tira en la montañita en medio de la pantalla. Agachate y tirale cuando baje al suelo.

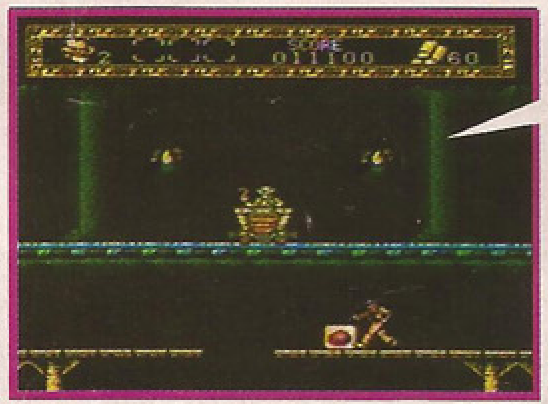
En las minas de oro, pasá agachado por los pasajes estrechos.

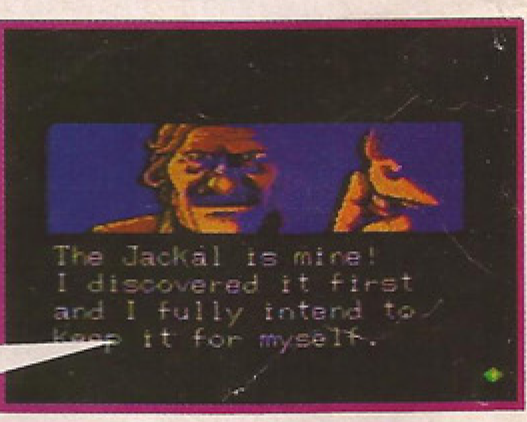




Pasá a mil por hora por los puentes: acostumbran ceder fácilmente.

Usá la catapulta para alcanzar los pasajes superiores.





Este jefazo tira dinamitas que provocan avalanchas de piedras. Esquivalo. Pero agarrá los ítems que caen.

Va a ser más fácil si entendés un poco de inglés. Aparecen diálogos y no podés quedarte en la luna.

NO ME TOQUES

Hay lugares y objetos que no tenés que tocar; de lo contrario te machucás o morís directamente.



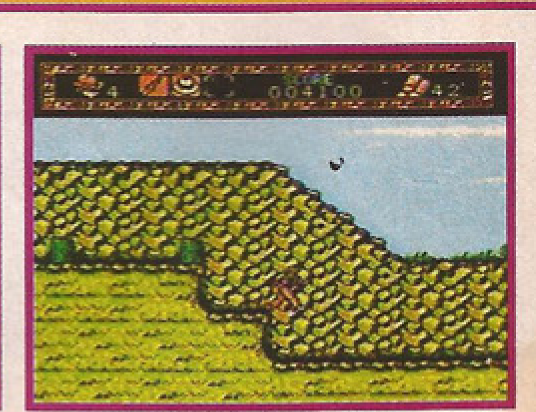


No toques cactus...

...arena movediza...



...remolinos de viento...



...ni espinas.

YOSHI'S COOKIE / Nintendo

Estrategia 1 ó 2 jugadores



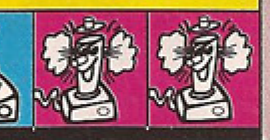


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

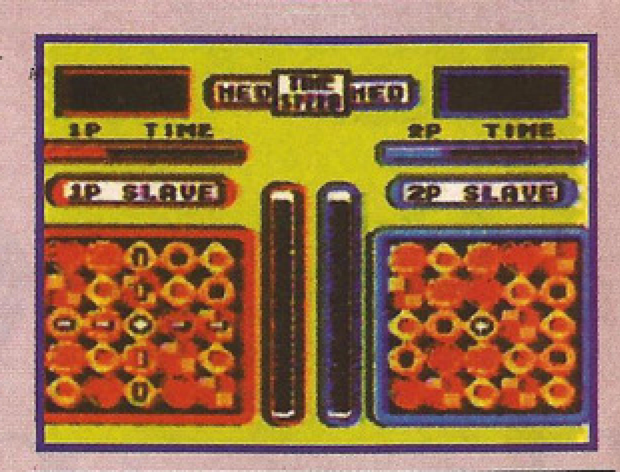
1 PLAYER	AQUI LA CARITA DEL YOSHI FUNCIONA COMO COMODIN
2 PLAYERS	HACE UNA HILERA DE YOSHIS PARA ARRUINAR EL JUEGO ADVERSARIO

Yoshi's Cookie

¿Vos sos de los que adoran las píldoras de colores del Dr. Mario? Entonces, seguro que te van a copar los bizcochos de Yoshi's Cookie, otro game de estrategia estilo Tetris que llega al Nintendo 8 bits. El juego salió con un aspecto visual bien diferente de la versión original para Super NES. Pero la diversión y el alto grado de desafío son del mismo nivel, o sea, muy buenos para los que gustan de juegos de este género.



Elegí con el cursor la hilera que querés modificar y mandale el bizcocho.



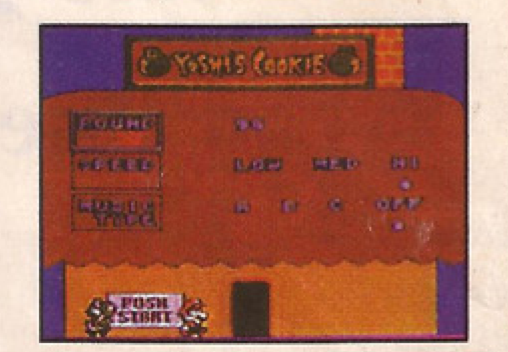
El jugador que llene primero su columnita vence el game.

Buen Apetito

Tu objetivo es mover hileras de bizcochos, agrupando los iguales uno al lado de otro y haciéndolos desaparecer de la pantalla. Hay un total de seis modelos diferentes para combinar en los sentidos horizontal y vertical. En el modo 1 jugador, existen 100 niveles, donde la velocidad va creciendo hasta convertirse en una locura total. Y, si vos conseguís resolver todos, vas a recibir un password para intentar un modo todavía más difícil. ¡Hay que tener hambre con tantos bizcochos! En el modo dos jugadores, gana quien consigue hacer desaparecer primero las golosinas. Lo mejor es que hay truquitos para que sabotées el juego enemigo. ¡Re-divertido!

Selección de Fases

Las últimas etapas del game son especiales. Pero podés tener acceso a ellas con un truco. Al terminar el Round 10 en el modo 1 Player, recibís un password. Reseteá el juego y usá el password para comenzar en el mismo Round 10 en la velocidad High y con el sonido en Off. Sin salir de esta pantalla de opciones, mantené ⬆ presionada y apretá también el Select. Cada vez que presiones el Select, avanzás un nivel.



En esta pantalla podés seleccionar las fases.

Sega Enterprises LTD advierte a los usuarios de 16 bit que las únicas consolas que funcionan con el Sega CD son las originales. Otras consolas de 16 bit no funcionan con el Sega CD o Mega CD.





Sega CD - Mega Drive II
Game Gear - Master System

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires

Bebi Video Juegos	Superí 624; Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Top's	Belgrano 3435, San Martín
Casa Torosiani	J. D. Perón 3165, V. Alsina
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Juguetería Mikis	Av. San Martín 2697, Caseros
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Electrónica Rodrigue	R. López 2279, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Floppi Game	Rivadavia 306, Quilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Club Colores	Alvear 2353, Villa Ballester
Fax	Independencia 4668, Villa Ballester
Sciocco	9 de Julio1199, Lanús E.
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús E.
Electro Visión	Luzuriaga 509, Lavallol
Makro S.A.	Panamericana y Pelliza, Martínez
Musimundo	Unicenter Shopping Center
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh
Optica Gilardi	J. D. Perón 1300, San Miguel
Emanuel	Brown 729, Morón
Mundo Feliz	Arieta 3243, San Justo
Byla Hogar	Comandante Indarte 2466, San Justo

Buenos Aires

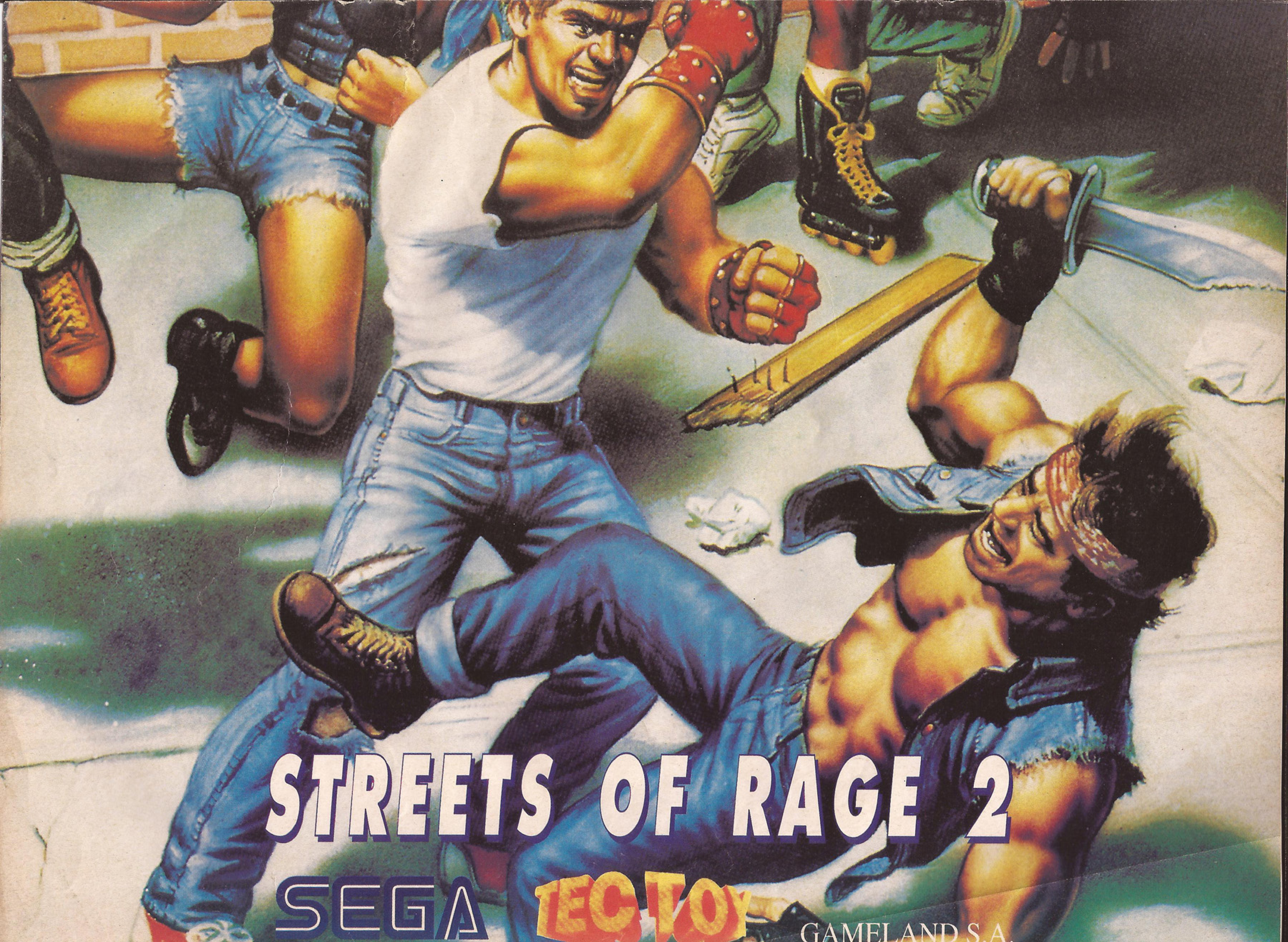
Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 N° 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 N°1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 N°1212, La Plata
Video Graf	Av. N°164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 N°1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 N°1951, La Plata
Tell Video	Calle 8 Nro. 871 Local 11, La Plata

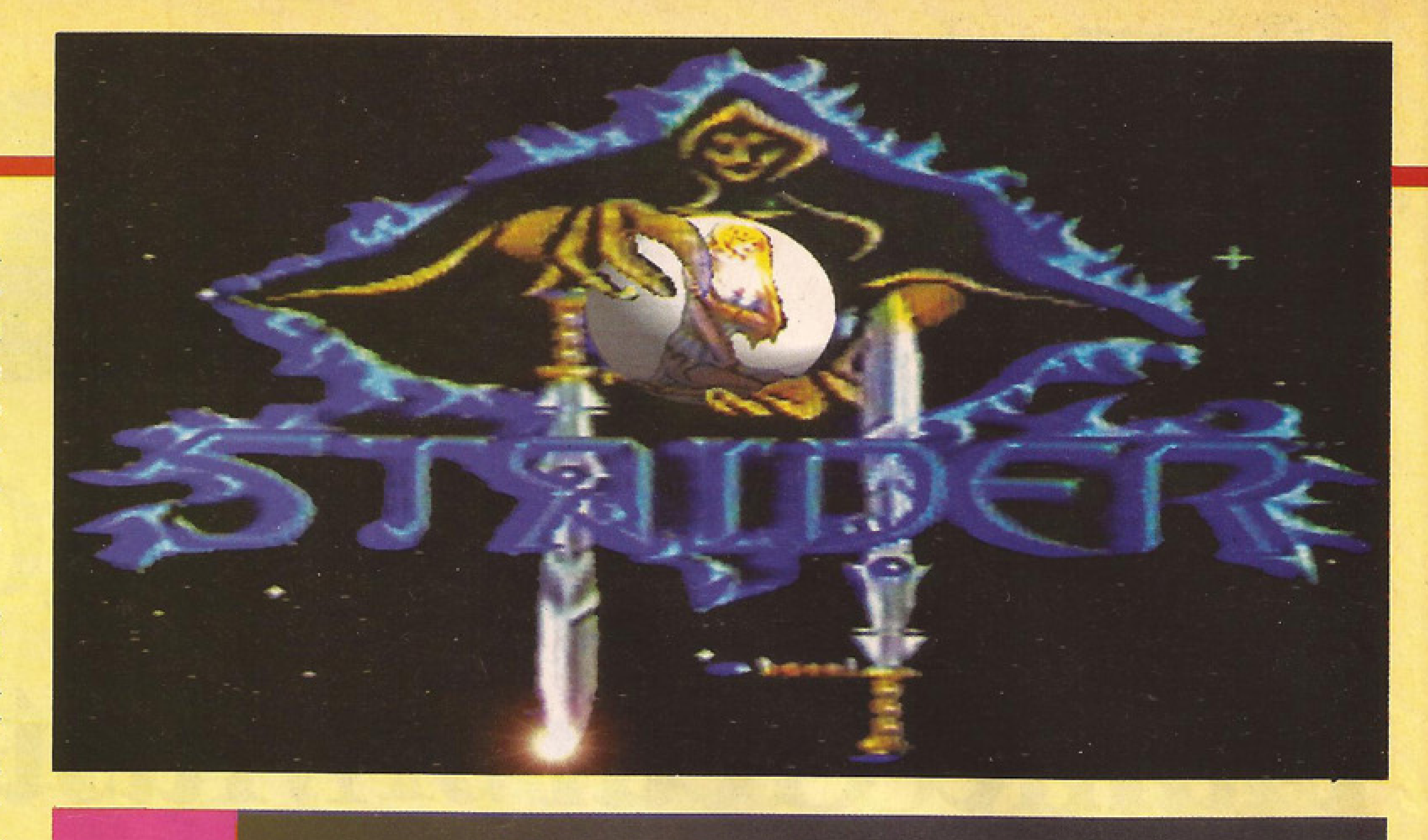
GAMELAND S.A.
Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires Tel. 325-7093/94

Conocé los nuevos juegos y el Sega CD en el programa Joy-stick que se emite en los videocables VCC y OCC




STREETS OF RAGE 2
SEGA
TECTOY
GAMELAND S.A.



Strider es un gran clásico para Mega Drive. Fue presentado en 1990 y, enseguida, se ganó premios como "el game del año". U.S. Gold tardó dos años y un poco más para presentar la continuación. Pero valió la pena. Strider 2 es un juego a la altura de la primera versión y serio candidato a convertirse en manía entre los fanáticos de Mega.

Las dos versiones son muy parecidas, con gráficos geniales y un sonidazo. El personaje aparece bastante grande en la pantalla, lo que está buenísimo. El Strider original era largo y difícil. Esta segunda versión tiene sólo cinco fases y está bastante más fácil. En todo caso, el desafío no es poca cosa. Vas a tener que sudar los dedos para llegar al jefazo final y salvar a tu amada.

Nuevos Movimientos

Nuestro héroe tiene, además de su tradicional espada, otra más poderosa y doble. Y también tira estrellas (1, 2 ó 3 por vez). Si antes no subía a las cuerdas, ahora el gran acróbata Strider puede mandarse como Tarzán por la selva. Y es ahí que comienza el game. Enseguida, hay varios escenarios loquísimos para que te delires. ¡Es todo recopado!

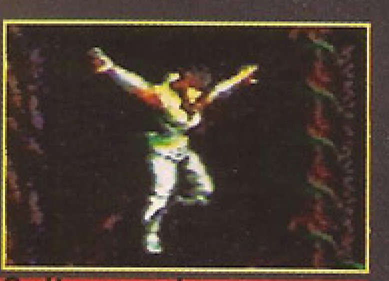
Un buen detalle de Strider 2 es el campo de fuerza que gana el personaje al enfrentar a los jefes. El único problema es que los jefazos acaban volviéndose bastante más fáciles. Pero no es cosa de quejarse. Strider 2 no es un game fácil. Vas a tener problemas para no perderte en algunas fases. Bueno, ya basta de charla. Conectá tu Mega, enchufá el joystick y salvá a la bella y seductora muchachita.

EL SONIDO DEL GAME ES UN ESPECTACULO APARTE. VOCES DIGITALIZADAS, TIMBRES DE METALES Y ORQUESTAS COMPLETAS. ¡UNA MASA!

HAY DOS TIPOS DE ENERGIA. LA DE STRIDER ES ROJA Y LA DE LA ESPADA ES BLANCA.

LOS MOVIMIENTOS DEL HEROE


Espada simple
Botón Sword (espada)


Salto parado
Sólo hay que saltar


Zancadilla - Direccional hacia abajo + salto


Espada doble - Apretá Sword (con el power-up)


Andar colgado - Ya colgado, usá el Direccional


Pegado a la pared - Basta apoyarse en la pared


Tiro simple
Botón de tiro (Shoot)


Salto en movimiento
Direccional + salto


Tiro triple
Apretá Shoot


Tiro doble
Es sólo tirar


Subida
Colgado, ↑ + salto

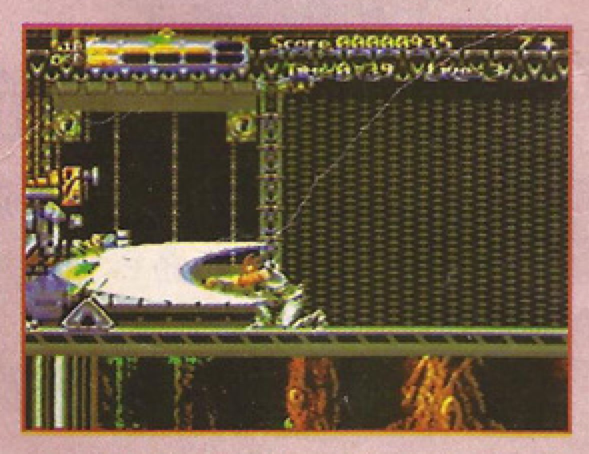
Colgado
Salto y listo

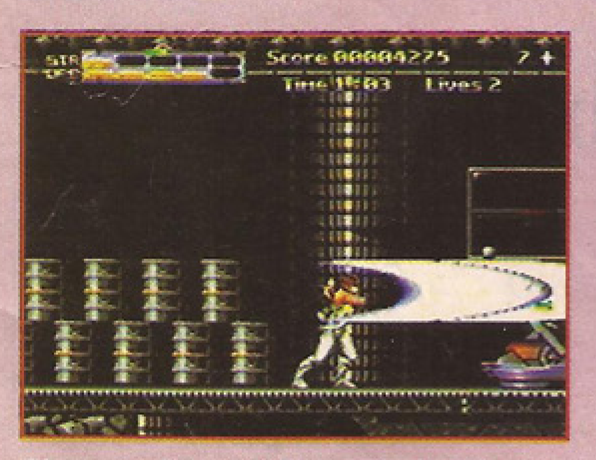
EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE. RECOMENDAMOS EL SIGUIENTE

A	B	C
Sword(espada)	Jump(salto)	Shoot(tiro)

Fase 1
THE FORBIDDEN FOREST

El suelo esconde trozos de una "jalea" verde. Cuidado: esta jalea crece y tira bombas. Hacé la fase por arriba.


Este es el primer subjefe. Quedate cerca, agachado, y usá la espada sin parar para que se convierta en polvo rápidamente.


El segundo subjefe tira bolas de fuego al piso que explotan enseguida. Agachate en los intervalos de sus ataques y mandale un espadazo.


El jefe es medio bobo. Cuidado con su lanzallamas: atacalo y está alerta: enseguida de liquidado, caen del suelo unas bolas de fuego.

STRIDER 2 / U.S. Gold

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

EN LA PANTALLA DE OPCIONES, TENES QUE OPTAR ENTRE LA ESPADA ORIGINAL U OTRO MODELO, LLAMADO SWEEP. QUEDATE CON LA TRADICIONAL: ES MEJOR.

Fase 2 CASTLE METROPOLIS

El gran truco es hacer la fase entera pegado al techo para no derretirte con los rayos rojos que están por todas partes.



Subí para dar la vuelta al castillo. Una vez arriba, saltá con todo para encontrar un teletransportador para la segunda parte de esta fase tan difícil.



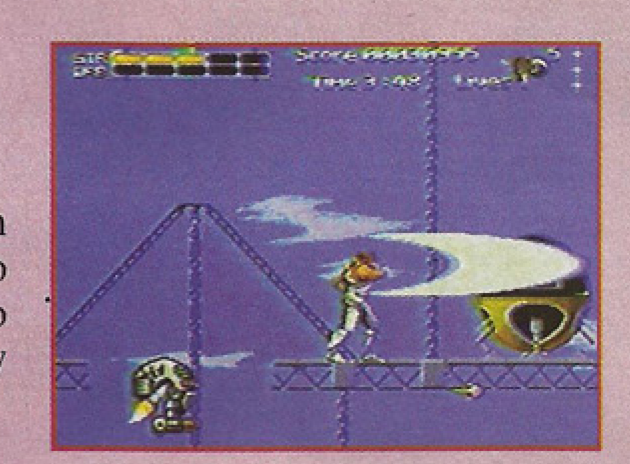
Subjefe: usá la espada para neutralizar el tiro del tanque. Atacalo con espadazos y más espadazos.



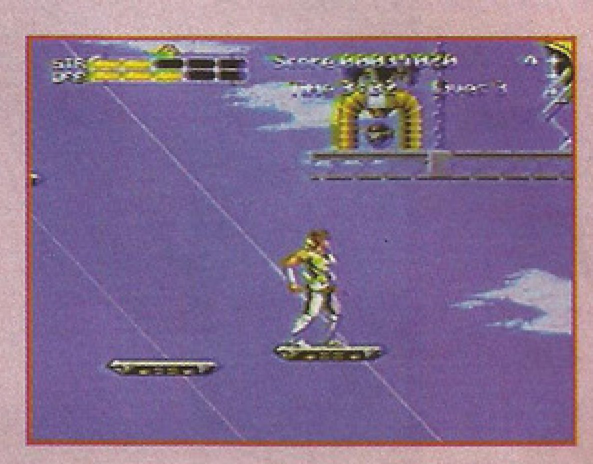
El jefe es el mago del final del game. Saltá para anular el efecto de sus rayos. Eliminalo y quemá el piso.

Fase 3 HIVE LEVEL

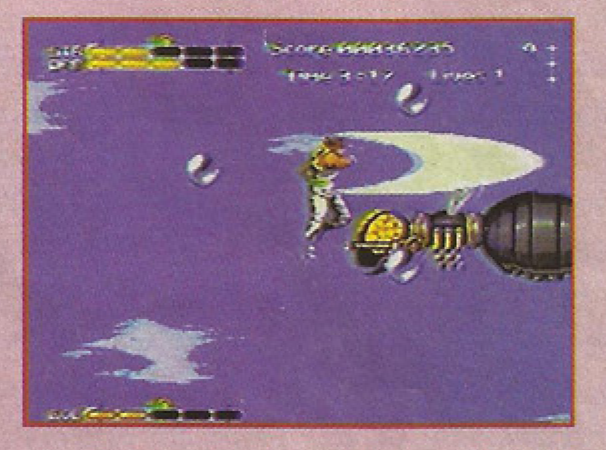
Esta fase se desarrolla en las alturas. Andá subiendo siempre, como si el cielo no fuera el límite. Abejas muy locas plagan las nubes.



Acertale a este globo amarillo y negro antes que libere abejas asesinas. Cuidado con ellas, ¿OK?



Subite en estas plataformas para llegar al punto X de la fase.



El jefe es una abejota horrible. Acercate y usá la espada para no dejar que te arruine la fiesta.

Fase 4 THE ALIEN DEPTHS

Laberinto es poco para definir la zona que aparece en esta fase. Todos los rincones parecen iguales. Intentá no perderte. Será difícil...



El alien es muy astuto. Subí tirando para que se caiga de la escalera y del caballo.



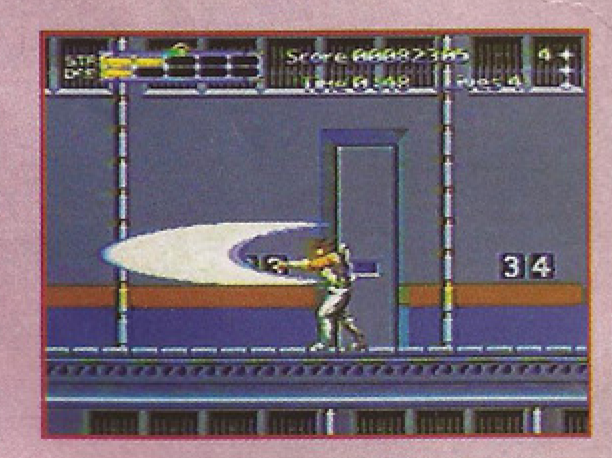
Escapá de esa porquería gris como de la muerte. Si llegás a rozarla apenas, chau vida.



El jefazo es un dinosaurio. No le dés mucha bolilla. Preocupate sólo por el fuego que suelta y reventalo.

Fase 5 THE MASTER ALIEN SHIP

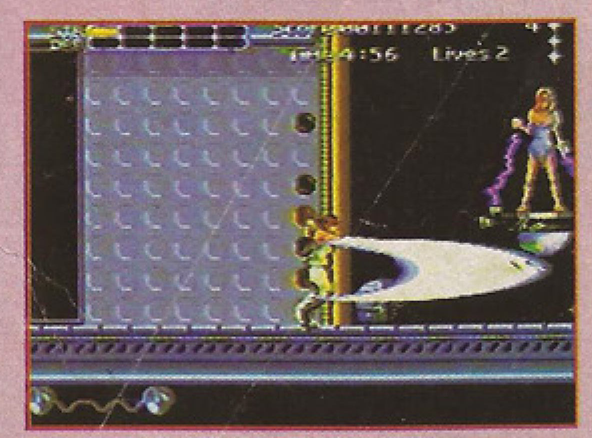
¡Fiesta en la tribu! Todos los jefes y subjefes vuelven en esta quinta y última fase. No te rindas ahora: tu novia cuenta con vos.



Bien cerquita de la puerta 34 hay una vida extra esperándote. ¡Buscala y aumentá tu arsenal!



Llegó la gran hora. Cuando la pantalla comience a temblar, andá con todo hacia la izquierda, y después subí a la derecha.



Reventá la redoma que aprisiona a tu princesa. ¿Habrá valido la pena todo este esfuerzo?

JUNTA POWER-UPS PARA GANAR LA ESPADA DOBLE, TIRO SIMPLE, DOBLE O TRIPLE.

¡Final Fight es un clásico! Mucha gente falta a clases o gasta toda la hora del almuerzo en casas de juegos electrónicos. Y se entiende: ¡son golpes y más golpes rebuenos! ¡Super, man! Y, en el Sega CD, Final Fight sigue igual de copada, porque es fiel al arcade. O mejor dicho, es casi idéntico, ya que sólo falta la sangre que chorrea. La historia es la siguiente: Jessica, la hija de Haggar, un empresario de lucha cincuentón, fue raptada por una terrible banda de malhechores. Haggar, muy preocupado, abandona el traje y la corbata, y llama a dos jóvenes para ayudarlo en el rescate de su hijita: Cody y Guy. Cody es el novio de Jessica y Guy es un amigo (que, por desgracia, no aparece en la versión del SNES). Vos tenés que elegir a uno de los tres grandotes para dar una gran vuelta por la ciudad, castigando a todos los bandidos. Otra ventaja del Final Fight de Sega CD: pueden jugar dos personas al mismo tiempo. ¿Querés otra más? La pantalla de presentacion es, de lejos, superior a las anteriores, ya que cuenta todo sobre la vida de los personajes, trae sus datos personales y muestra el comienzo de la historia. El sonido es bestial, con temas musicales y voces digitalizadas buenísimas. En fin, usá y abusá de Final Fight CD.



MEGA

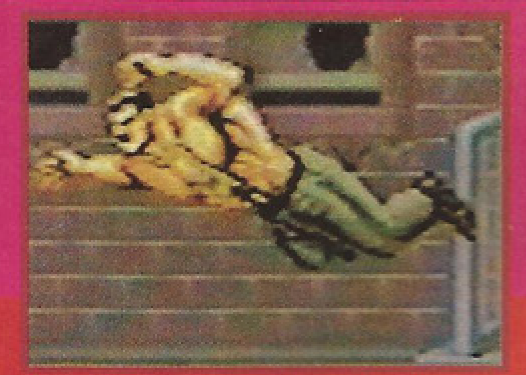
LOS HEROES

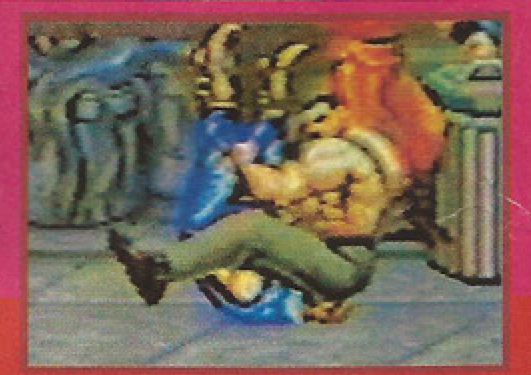
ATENCION A LAS CARACTERISTICAS Y GOLPES DE CADA UNO. LOS COMANDOS SON IGUALES PARA LOS TRES Y SOLO ALGUNOS GOLPES SALEN DIFERENTES

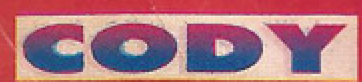
HAGGAR

El padre de Jessica. Es el más fuerte, pero también el más lento. Tiene un golpe solamente suyo: el pilón.

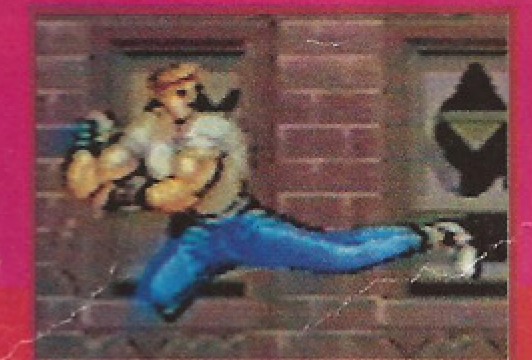

Cabezazo - toma al enemigo +A


Voladora de pecho - B + ↓ + A


Pilón - toma al enemigo, B + A



Es el enamorado de Jessica. Gana a los otros en rapidez y agilidad.

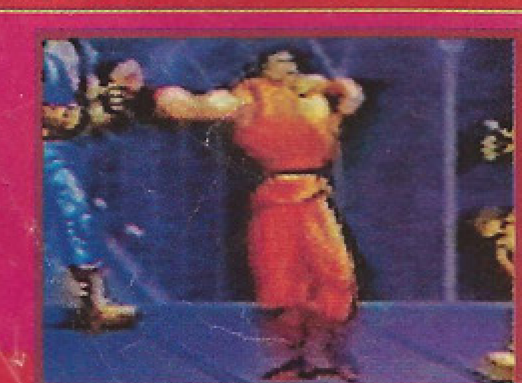

Voladora - B + → + A

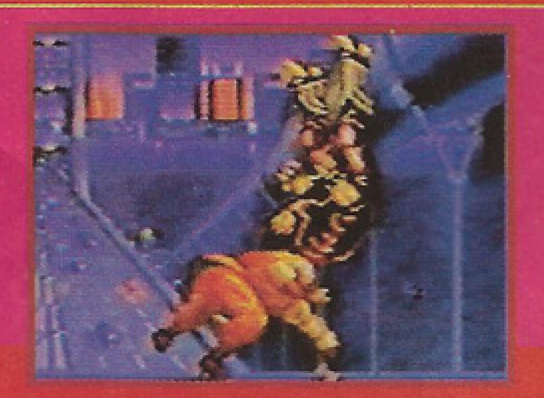

Giratoria - C


Tomar objetos - ↓ + A



Personaje exclusivo de esta versión. Es el luchador más débil del game.


Puñetazo - A


Tirar al suelo - tomar al enemigo, ← + A


Patada alta - B + A

8 FASES DE PELEAS

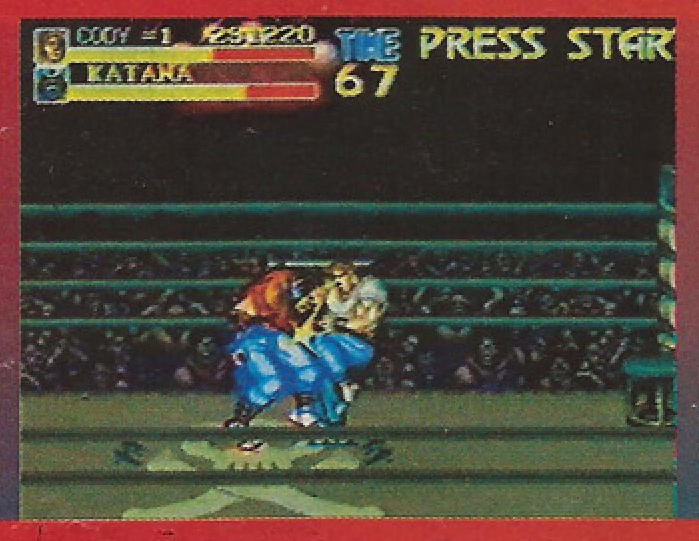
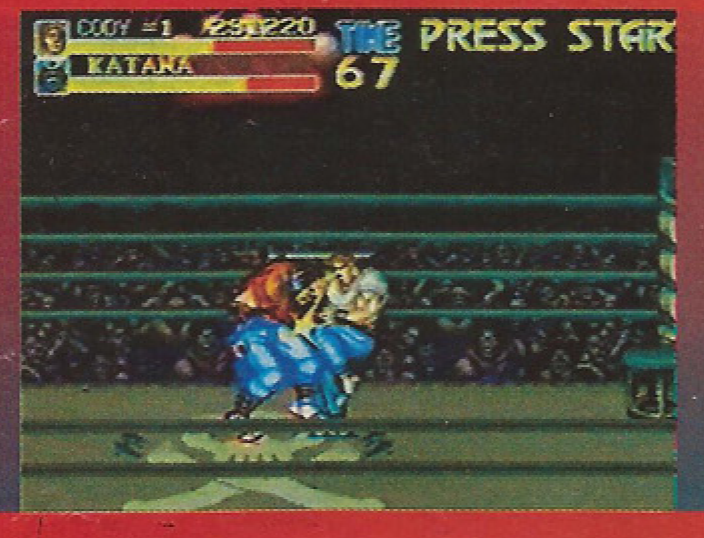
Son seis fases tradicionales, con ítems y jefes, y dos de bonus. El tema es reventar a todos los bandidos, y no olvidarse de juntar los ítems que, generalmente, están escondidos.

FASE 1 - PERIFERIA



Jefe - Es este grandulón, conocido como Thrasher. Para aniquilarlo, dale dos rodillazos y tiralo lejos varias veces. Pero no te olvides de los secuaces.

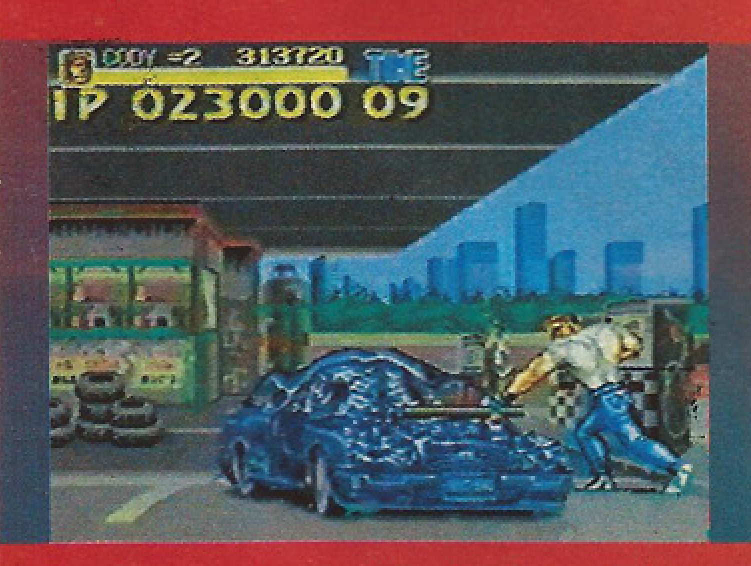
FASE 2 - SUBTERRANEO

Jefe - Acabá con Katana, este samurai que usa dos espadas. El secreto es el mismo: dos rodillazos y tiralo al suelo hasta que reviente.

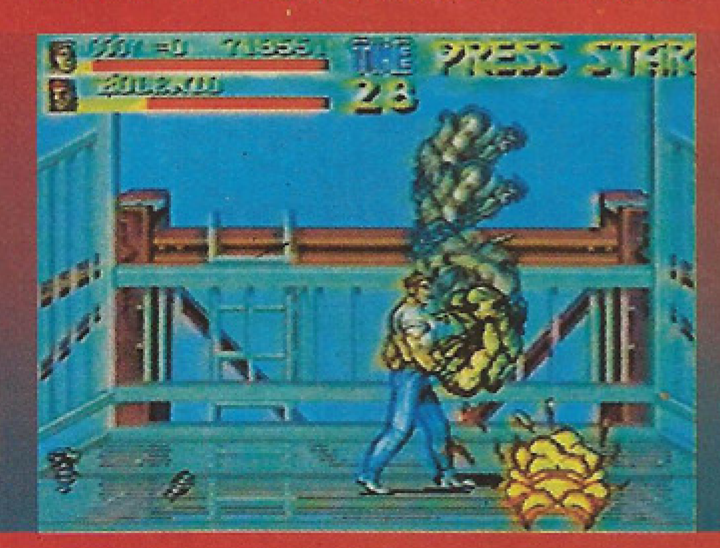
FASE DE BONUS

ES IGUALITA A LA FASE DE BONUS DE STREET FIGHTER 2. CONVERTITE EN VANDALO Y DESTROZA EL AUTO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.



Para hacer más picadillo el auto, usá el caño que está tirado en el piso de la pantalla.

FASE 4 - AREA INDUSTRIAL

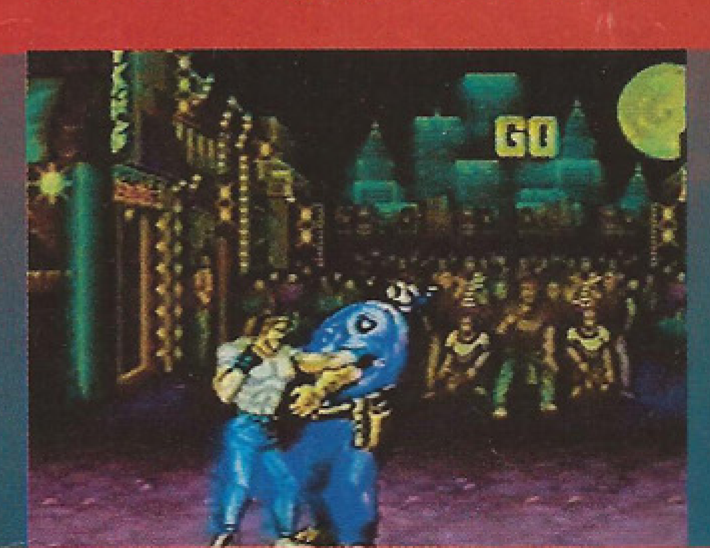
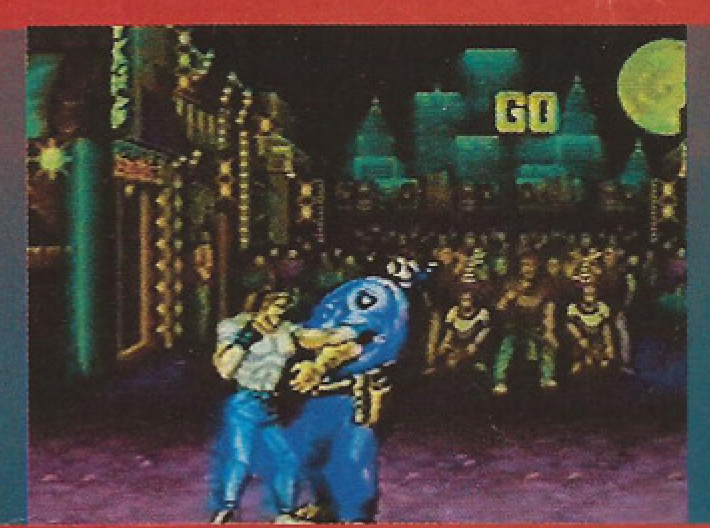


Jefe - ¡Ese tal Rolento es un tipo de la pesada! Cuidado con las granadas que tira y con sus piruetas.

FASE 3 - PARTE OESTE




Los hermanos Andore quieren masacrarte. Pero no podrán: tomá una espada, acorralá a los dos en un ángulo y dales sin lástima.

Jefe - ¡Mirá qué policía maldito! Acorralalo en un ángulo y dale un golpe. Tomá la goma de mascar que se le cae de la boca, ya que ella aumenta tu energía.

COMANDOS GENERALES

A - golpe **B** - salto
C - golpe especial

LOS GOLPES ESPECIALES GASTAN ENERGIA. NO ABUSES ¿OK?

FASE DE BONUS



Golpeá con tu brazo los obstáculos gastando el menor tiempo posible. ¡Fácil!

FASE 5 - AREA DE LA BAHIA



Jefe - ¡Abigail está nervioso! Se pone rojo y da un bramido. Dale el golpe especial.

FASE 6 - PARTE NOBLE



En esta mansión, cuidado con el techo, de donde suelen caer arañas.

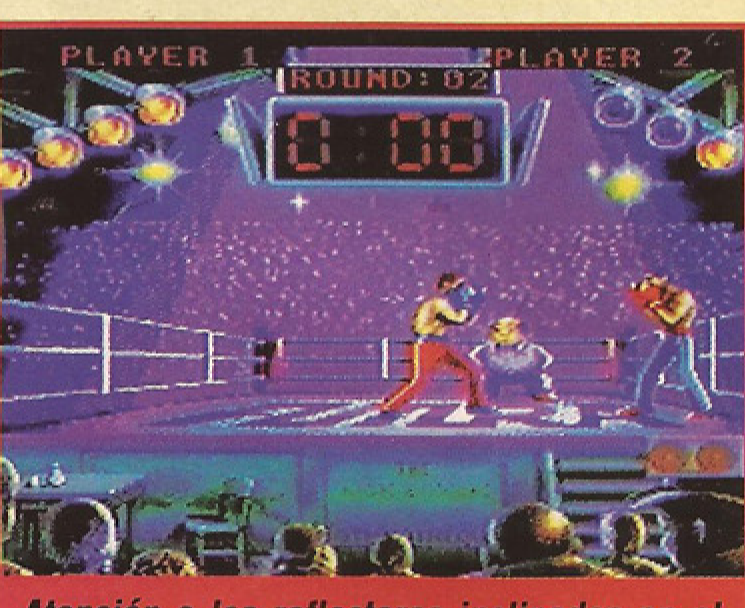


Jefe - Por fin encontraste a Belger, el maestro. Reventá la silla de ruedas y después al villano. Pero cuidado con sus flechazos.

BEST OF THE BEST

BEST OF THE BEST / Loriciel e Micro World
Deporte | 8 Mega | 1 a 2 jugadores
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

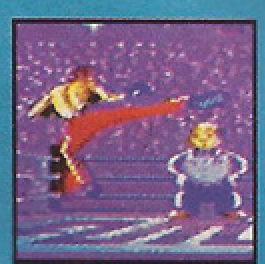
Atención, megamaníaco: si encontrás que sos bueno para games de lucha, fijate cómo te va en Best of the Best Championship Karate, uno de los mejores juegos del género que hayan aparecido para tu consola. Se trata del mismo game presentado para la muchachada del SNES y que los japoneses conocen como The Kick Boxing. Está basado en el full-contact, un deporte bien hard que parece una mezcla de karate con box. El realismo y la cantidad de golpes deja muy atrás a los otros games del estilo. Son 55 golpes variados, con destaque gráfico de los movimientos de los luchadores, que son superarticulados. Pero, como gastaron mucha memoria con los golpes, al game le faltan escenarios y sonido. Algunos jugadores pueden encontrar que este juego es demasiado técnico, pero, para divertirte, basta aprender los golpes.



Atención a los reflectores inclinados en el tope de la pantalla. Son los marcadores de la energía de los luchadores.

GOLPES ESPECIALES

No pueden ser reconfigurados y vos podés usarlos solamente tres veces por round. Basta echar un vistazo al marcador al lado de los nombres de los luchadores.


B + → - tres patadas seguidas en el rostro


B + ↑ - una patada arriba y otra abajo

B + ↓ - salto con 2 patadas

B + ← - un puñetazo arriba y dos abajo

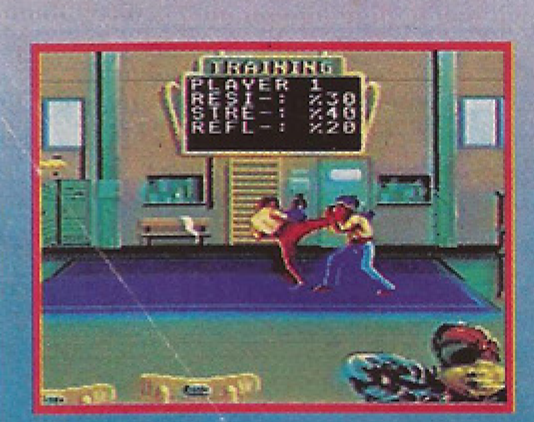
SE PUEDE CAMBIAR TODO

El juego tiene una especie de menú central, donde vos podés hacer un montón de cosas. Se puede alterar el rostro de los personajes (ALTER LOOK); encarar a cualquiera del ranking y elegir el premio (GRADING) y una serie de otras funciones.

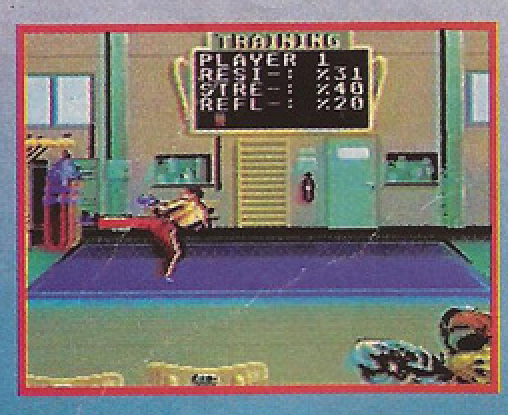
En Options, elegí la cantidad de rounds y la nacionalidad de los luchadores.

ENTRENAMIENTO

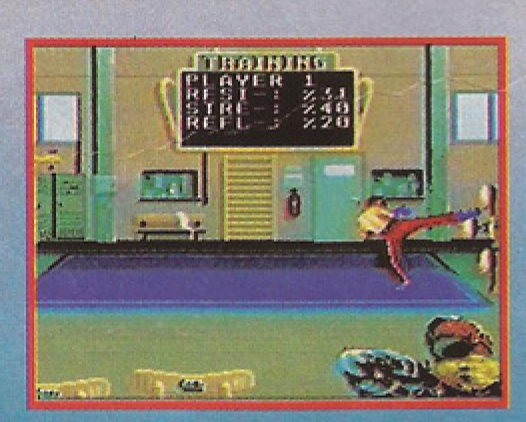
Antes de meter a los tipos en los combates, es bueno dar una entrenadita, ¿no, impaciente? Andá al menú central y accioná TRAINING. Aumentá tu porcentaje en resistencia, fuerza y reflejos. Entrená hasta sacar la distancia correcta para cada golpe.



Los entrenamientos se hacen de tres maneras: "guantes", vos golpeás y no recibís golpes...



... dándole a la bolsa, apretando A, B, y C rápidamente...



... y en la baliza, acertando a los blancos alternativamente.

ENSALADA DE GOLPES

¡Tiene golpes para regalar! De los 55 que ofrece el juego, vos tenés que elegir solamente 13, accionando el tópico SELECT HITS. Vos podés configurar los comandos a tu gusto. Hay golpes especiales, que son fijos y no pueden tener sus comandos alterados. Vos sólo seleccionás y elegís un golpe por vez, el que siempre es demostrado por el luchador que tiene pantalones rojos.



El Direccional de abajo selecciona los golpes del botón A; el de arriba se encarga de los golpes que no usan este botón.

CONFIGURACION LISTA

En caso de que no quieras configurar los golpes, luchá usando esta opción proporcionada por el propio game. Si el adversario está a tu izquierda en la pantalla, invertí el sentido de todos los comandos.

→	andar hacia adelante	↘	pisotón	A + ←	patada en el muslo
←	andar hacia atrás	↗	salto en giro con patada al estómago	A + ↗	gancho con el brazo izquierdo
↓	defensa				
↖	giro y puñetazo en el rostro	A + →	zancadilla	A + ↘	puñetazo en el estómago
		A + ↑	patada	A + ↙	gancho con el brazo derecho
↙	jab	A + ↓	puñetazo en el estómago	A + ↖	patada en el rostro

PARA INVERTIR EL LADO DEL ATAQUE DE TU LUCHADOR, PRESIONA ↓



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

**NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE.
SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.**



1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



¡Zimmm! El puercoespín más rápido del mundo va a rebotar por tu pantalla de TV en otra superaventura para el Mega Drive. Llegó Sonic Spinball, un juego donde el héroe azul se transforma en una meteórica bolita de flipper. El game fue inspirado en la fase Casino Night Zone, de Sonic 2. ¿Quién no se quedó alucinado con esa pantalla sorprendente, llena de luces y colores vibrantes, donde Sonic viaja a mil por hora en forma de bolita de pinball? Pues la idea fue tan buena, que Sega decidió crear un juego entero con este tema. Ahora se pueden ir ratoneando con estas imágenes dadas por Sega.



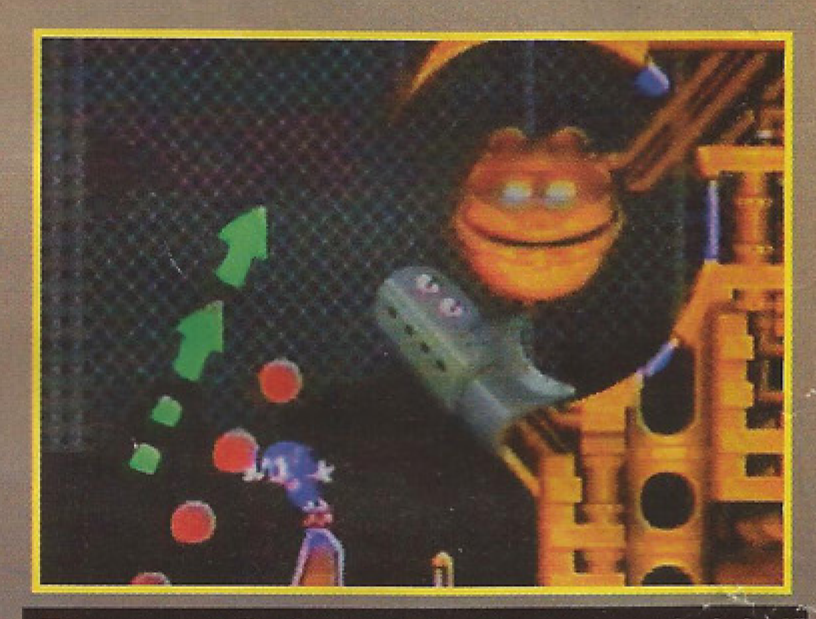
Fortaleza Cibernética

El incansable Dr. Robotnik tiene otro plan increíble para conquistar el planeta. Es la Veg-O Fortress, fábrica de robots instalada en una isla volcánica. Para proteger su fortaleza cibernética, Robotnik inventó el Pinball Defense System, un sistema de protección lleno de sorpresas y trampas que apresó a muchos animalitos. Sonic va a tener que enfrentarlo y arruinar todos los planes del villano hasta llegar a la fortaleza.

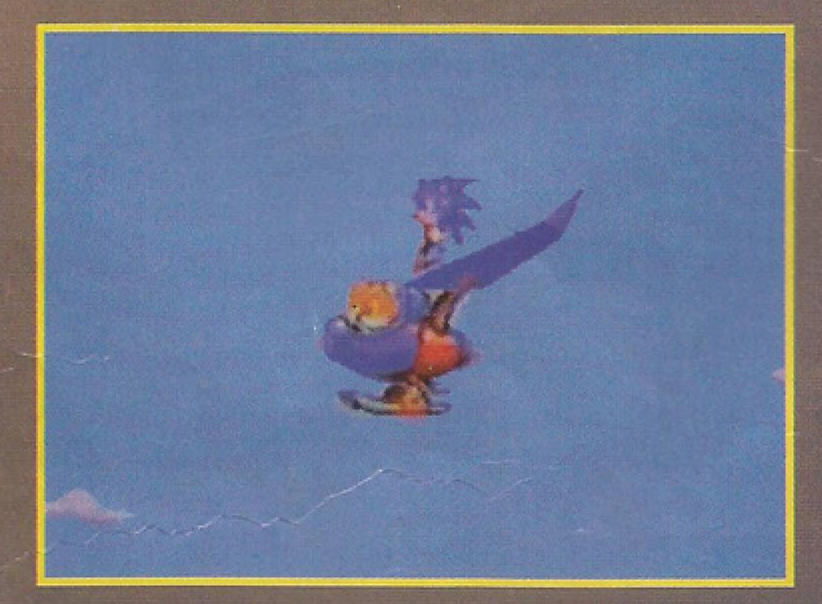
Por lo que vimos del juego, se puede ver que sus gráficos son rebuenos. La velocidad es alucinante. Y hay otro detalle que vuelve al juego todavía más copado: pueden jugarlo hasta cuatro participantes. Vas a poder disputar verdaderos campeonatos con tus amigos.

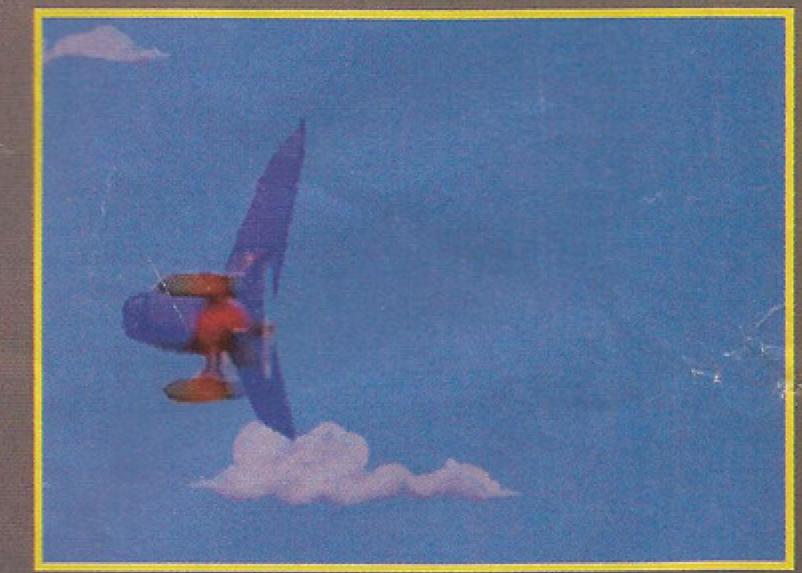


Entre los peligros que Sonic enfrenta existen hasta plantas deseosas de devorarlo.



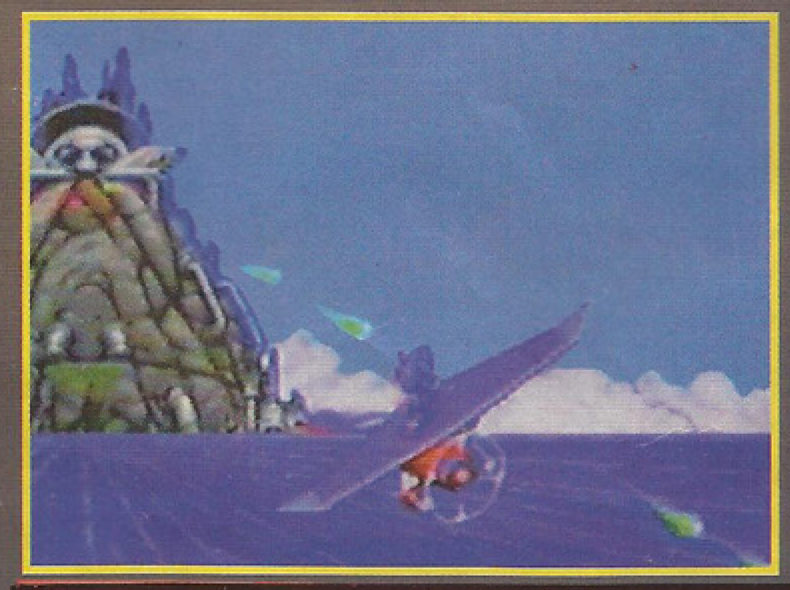
Trampas, cañerías, robots, enemigos: el pinball de Robotnik es juego duro.

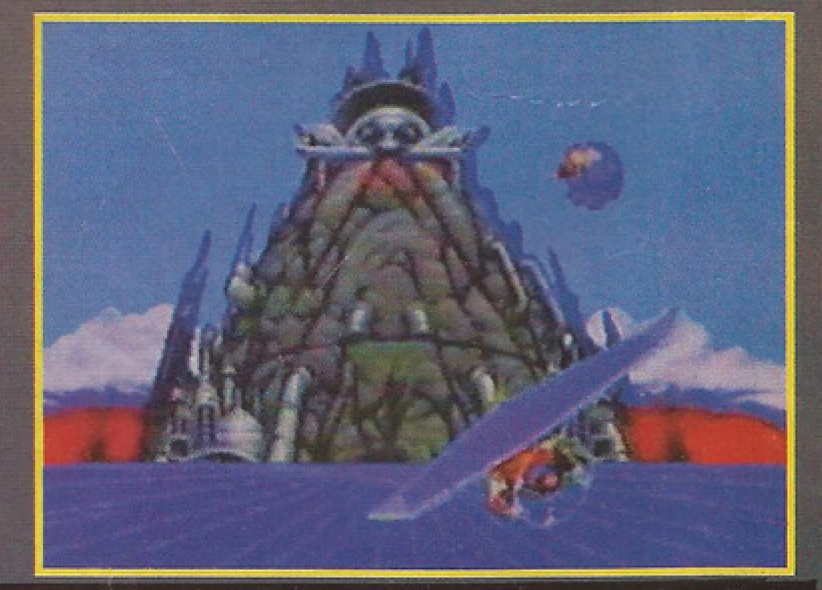






El jugador no controla a Sonic, sino a los flippers del pinball de cada pantalla.





Parece que el game no es sólo pinball. En esta secuencia, ves a Tails piloteando un avión y a Sonic luchando por escapar de los rayos que Robotnik tira desde la montaña. ¡Las imágenes son preciosas y los movimientos perfectos!

MUHAMMAD ALI / Virgin	
Deporte	1 a 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION	

MUHAMMAD ALI

Muhammad Alí es uno de los más famosos luchadores de la historia del boxeo. Digamos que Muhammad Alí es el nombre islámico de este campeón mundial, que también es conocido internacionalmente como Cassius Clay. Era rebueno, pero tuvo problemas en su carrera y su vida personal a causa de las diferencias entre su devoción religiosa y el boxeo profesional. Luchó pocos años. Para que tengas una idea, Muhammad Alí fue campeón mundial de los pesos pesados en 1964, y su carrera duró sólo tres años más.

Visión giratoria

Muhammad Alí, el game, tiene gráficos razonablemente buenos, salvados por la visión giratoria alrededor del ring y el sonido adecuado. Tiene buena variación de golpes y un menú de opciones muy copado. Tenés diez luchadores para elegir, entre ellos, el propio Cassius Clay. En fin, si te gustan los juegos deportivos, no vas a salir por ahí diciendo que perdiste tiempo y dinero probando este game. A falta del maravilloso Evander Holyfield's Real Deal Boxing, Muhammad Alí es un buen premio consuelo...

Varias Opciones

Hay muchas maneras de jugar Muhammad Alí. Sólo tenés que elegir. Encarás una sola pelea, adoptando el modo "Exhibition" o un torneo entero, eligiendo "Tournament". Y la cantidad de rounds también queda a tu criterio: de 1 a 15, en luchas "amistosas", o de 6 a 15, en campeonatos.

Bruno Franko 2:13 Carlos Espinoza
POWER
SPEED

Cada luchador tiene dos marcadores. El POWER indica resistencia y fuerza, y el SPEED muestra la velocidad de los golpes.

DECIDI CUANTO TIEMPO VA A DURAR CADA ROUND: 3, 4 ó 5 MINUTOS

COMANDOS

Podés configurar tu joystick en Arcade o Simulation. La opción Simulation es la que tiene más golpes.

Modo arcade

A	JAB
B	DEFENSA
C	DIRECTO
↓	AGACHARSE

Modo Simulation

A o C + ↑	JAB EN EL ROSTRO
A o C + ↓	JAB EN LA LINEA DE LA CINTURA
A o C + ←	GANCHO EN LA LINEA DE LA CINTURA
A o C + →	GANCHO EN EL ROSTRO
←	ESQUIVA HACIA LA IZQUIERDA
→	ESQUIVA HACIA LA DERECHA
A+B	UPPERCUT

SI SOS DERRIBADO, TENES DIEZ SEGUNDOS PARA RECUPERARTE. QUEDATE APRETANDO RAPIDAMENTE A, B Y C PARA LEVANTARTE Y VOLVER A LA LUCHA.

TORTUGAS NINJA

Selección de etapas - Como casi todos los juegos de Konami, éste también tiene un truco rebueno para facilitarte las cosas en los cartuchos norteamericanos. En la pantalla en que aparece el nombre de Konami, hacé rápidamente la secuencia C, B, B, A, A, A, B, C y Start, antes de que esta pantalla desaparezca. Enseguida aparece la pantalla de presentación del juego y tenés que hacer rápidamente la secuencia A, B, B, C, C, C, A y Start. ¡Abracadabra! Aparece una pantalla negra para que elijas la etapa y el área. Easy, easy.

CHAKAN

Saltá la primera parte - ¡Genial! ¡Un truco para que saltes los cuatro niveles de la primera parte y comiences el juego con todas las pociones y armas! Elegí el modo Practice en la pantalla de opciones. Al comenzar el juego, en la pantalla de los portales, bajá las escaleras a la derecha hasta encontrar una plataforma flotante. Saltá en ella y usá la magia del teletransportador, mezclando una poción roja con una azul. Sonará un estruendo, y vas a ver que podés elegir cualquier etapa, incluyendo las de la segunda parte.

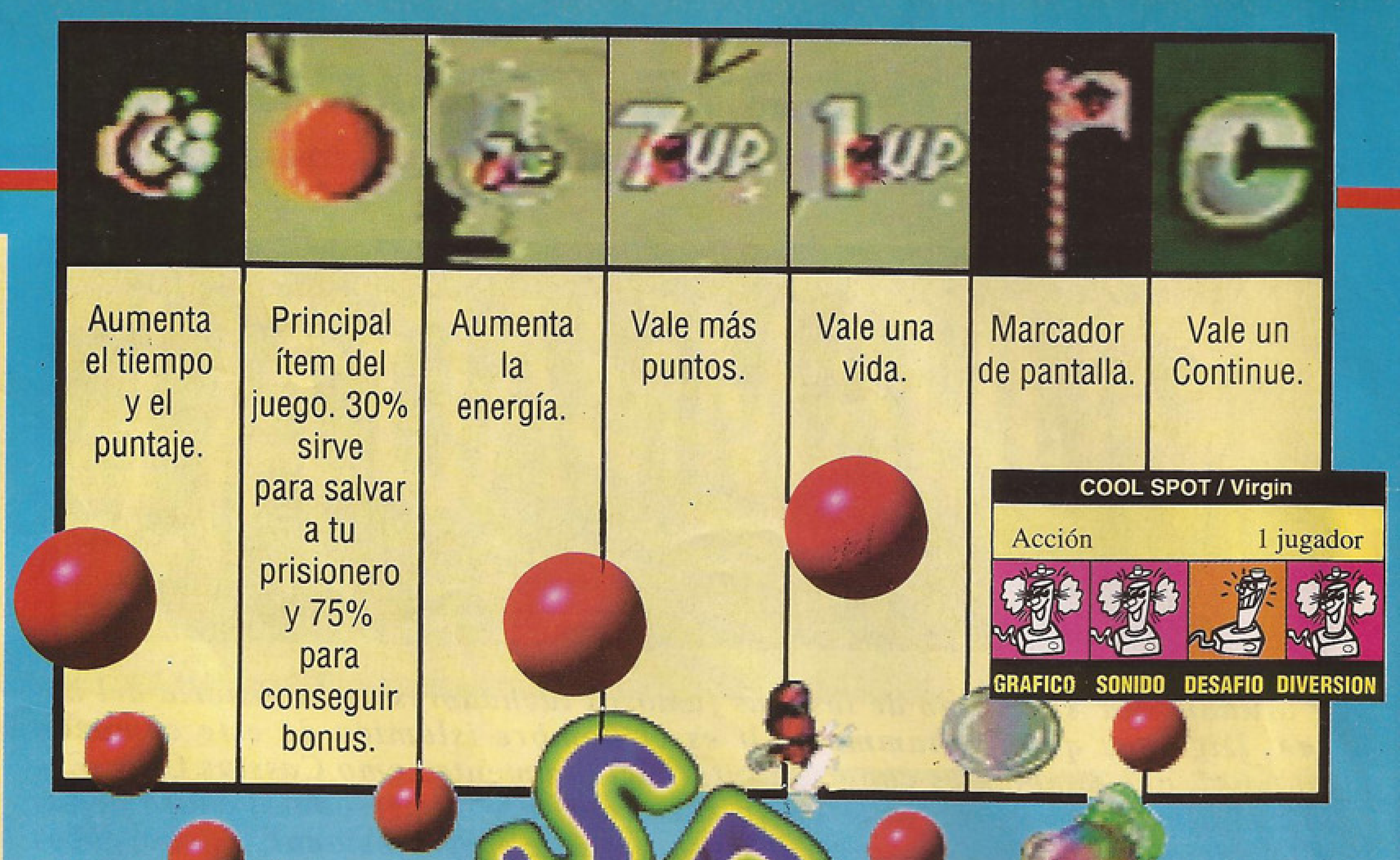
BATMAN REVENGE OF THE JOKER

Selección de fases - Mirá qué maña curiosa para elegir fases en este juego. Elegí la opción password, usá la seña 5257 y, enseguida, apretá A. Van a aparecer una fila de honguitos (!!) en la pantalla. Señal de que el código entró derechito. Enseguida, sin salir de esta pantalla, usá el Direccional para cambiar los números del password y elegir la etapa. Si querés la etapa 5-2, cambiá los dos primeros números a 52, y así en adelante. Importante: los dos números finales del password deben ser siempre 00.

ROAD RASH 2

Mejor Moto - Usá esta seña genial para comenzar el juego con la mejor moto, la Wild Thing, y la módica suma de $300.520: EBC91U0D.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES



Aumenta el tiempo y el puntaje.	Principal ítem del juego. 30% sirve para salvar a tu prisionero y 75% para conseguir bonus.	Aumenta la energía.	Vale más puntos.	Vale una vida.	Marcador de pantalla.	Vale un Continue.

COOL SPOT / Virgin			
Acción			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COOL SPOT

¡Viva la alegría! Esto resume perfectamente a Cool Spot, novedad recopada para tu Mega Drive. El juego desborda diversión y buenas ondas, usa escenarios simpáticos y bien realizados. Mucha playa, arena, sonido y, claro, 7-Up, esa gaseosa tan tradicional. Al final, el héroe de este game es un redondelito rojo, un bichito que parece una monedita y reemplaza el guión en la marca 7-Up. Sale de la botellita para rescatar a sus redondelitos amigos, que fueron enjaulados. El tema del juego es ir juntando cantidades suficientes de moneditas para efectuar los rescates y llegar a las fases de bonus.

Todo esto con mucho swing, picardía y chifladuras, e incluye un reggae buenísimo y hasta un tema de la banda Beach Boys. Y lo que es mejor: Cool Spot no es un juego difícil. Nada de jefes o passwords. Es para jugar sin dramas, para divertirse... y nada más.

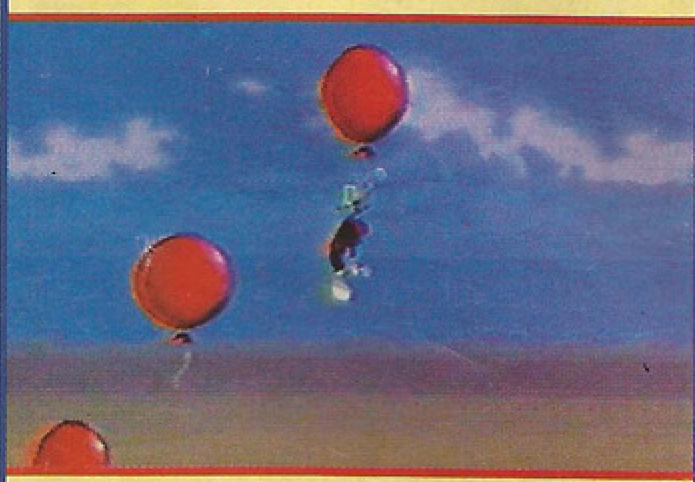
FASES ENGANCHADAS

El game tiene 11 lindas fases. Y esto no significa que sean refáciles: tenés tiempo limitado para completarlas. Incluso así, se puede jugar Cool Spot sin apurones y sin enloquecerse.

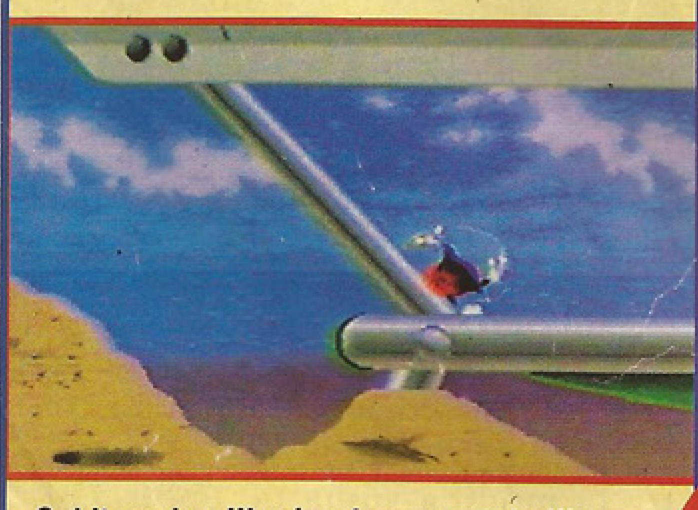
Para salvar a tus amiguitos, tirales a las jaulas. Los guantes indican el camino correcto. Respetalos.

1 Shell shock

Fase en la playa. Las burbujas en el cielo sirven como apoyo. Tirale a los cangrejos y no te olvides de ir marcando pantalla en las banderitas.



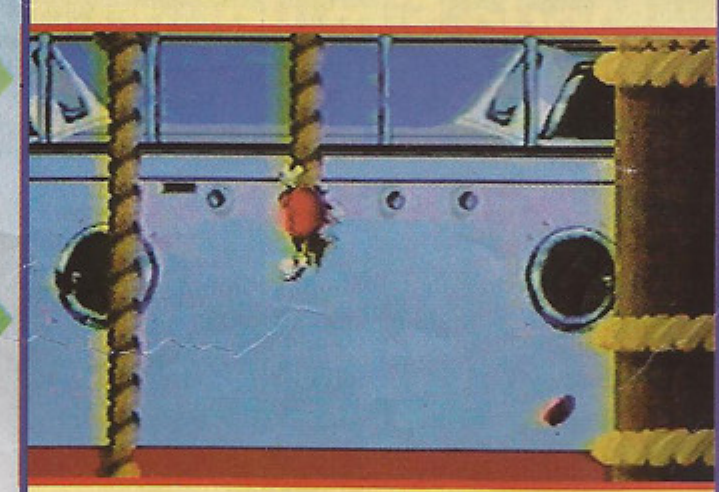
Escalá la botellita y subite de globo en globo.



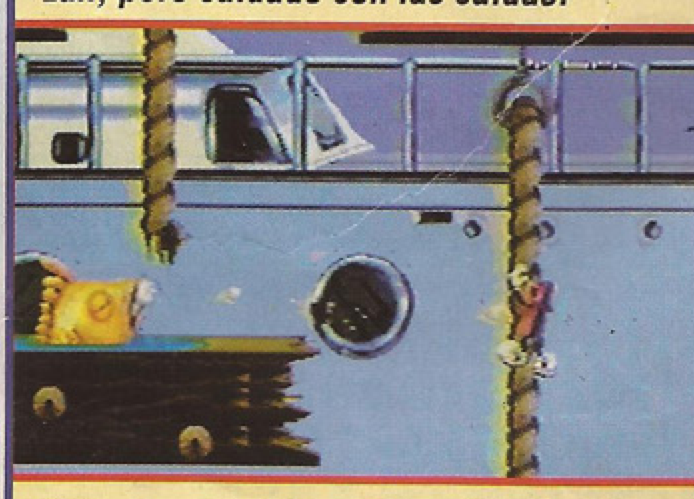
Subite a la silla de playa y zambullite en el asiento, donde hay muchas monedas.

2 Pier pressure

Fase del puerto. Tené cuidado con los cangrejos, erizos y abejas que están ahí para jorobarte.



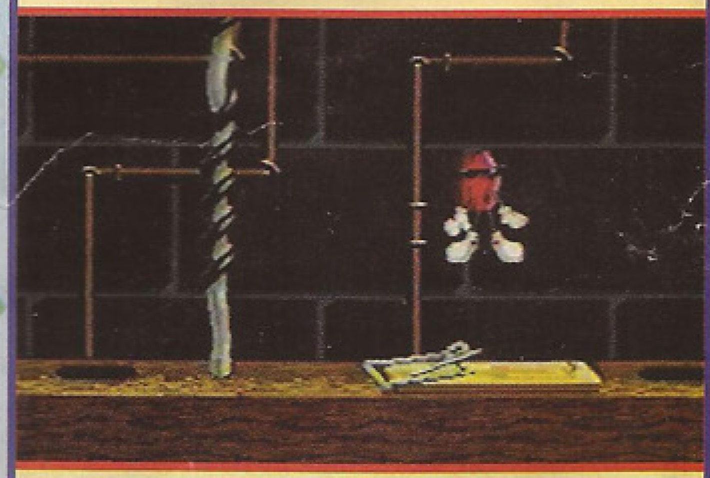
La cuerda es el principal medio de locomoción de esta fase. Saltá a lo Tarzán, pero cuidado con las caídas.



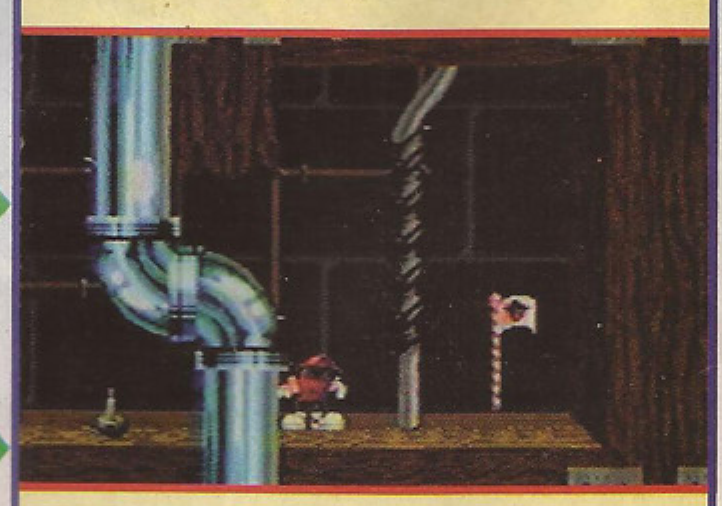
Este pescadote te escupe. Tirale y terminá con el asqueroso.

3 Off the wall

El ambiente de esta fase se parece más a un desván. Atención a las ratitas con piyama, que tiran trozos de queso, y también a las arañas.



Saltá en esta ratonera: sirve como catapulta, dándote un buen impulso.

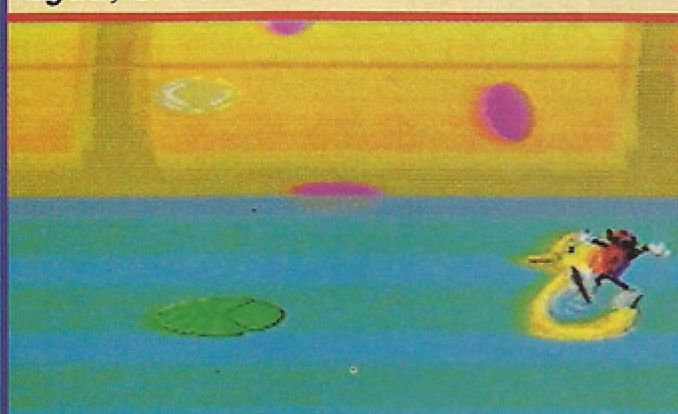


Pasá por detrás de estos caños: hay ítems y moneditas escondidos.

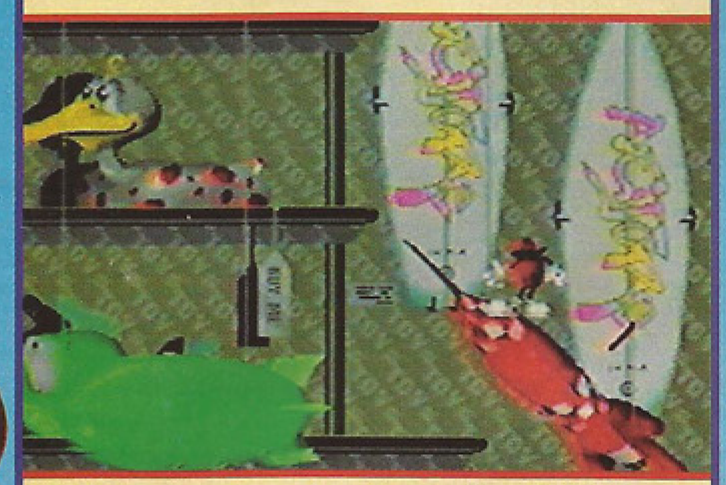
JUNTA 30% DE LAS MONEDITAS DE LAS FASES PARA RESCATAR LOS SPOTS PRESOS Y 75% PARA OBTENER FASES DE BONUS.

4 Wading around

Todo ocurre en una tienda de accesorios playeros. Comenzá por la bañera y subí hasta encontrar un spot preso. Cuidado con no caer al agua, si no chau.



En la bañera, usá las hojitas, los patos y los barquitos como plataformas de apoyo.

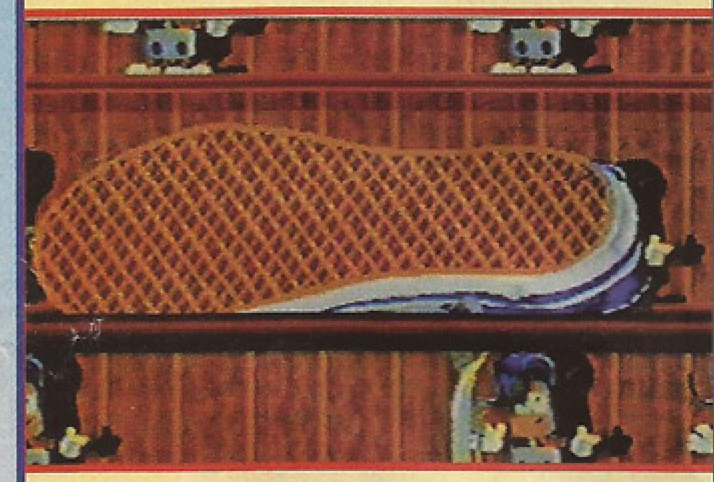


Saltá sobre los cohetitos y los dirigibles siguiendo el sentido de los guantecitos. Subite a las burbujas para cortar camino.

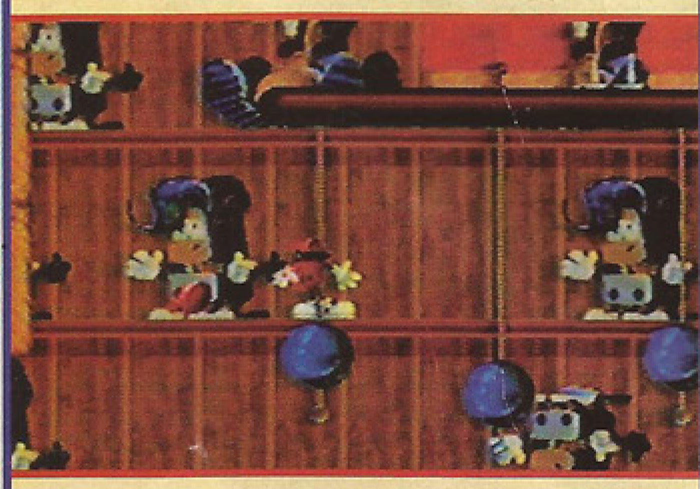
COOL SPOT TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD: EASY, NORMAL Y DIFFICULT.

5 Toying around

Igual a la fase 4, sólo que más difícil. Usá los soportes para escalar las estanterías y cuidado con las chinches.



Pasá por detrás de esta zapatilla y juntá un montón de moneditas.



Para llegar a la estantería de arriba, saltá en la bolita azul hacia la derecha y da un impulso hacia la izquierda.

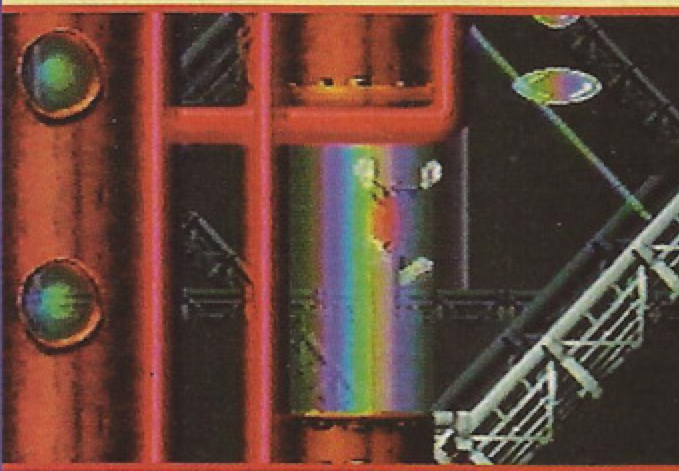
COMANDOS

Sugerimos esta configuración

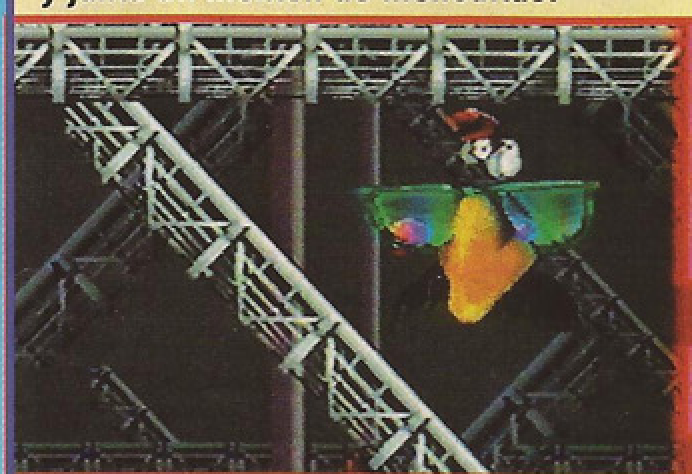
A - tiro B - salto

6 Radical rails

Si vos sos campeón de Sonic, esta fase es refácil. Aquí todo parece que fuera inspirado en el puercoespín de Sega. Sólo falta la zorrita Tails para dar una mano.



Pasá por los caños y tubos de ensayo y juntá un montón de moneditas.



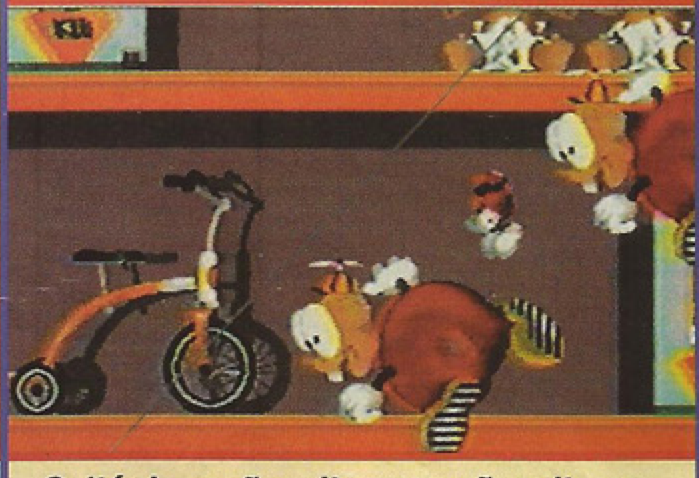
Atravesá la máscara y juntá algunas moneditas.

7 Wound up

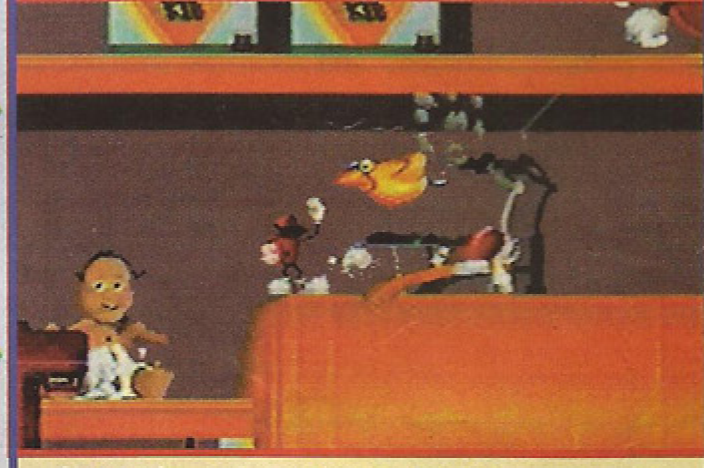
Idéntica a la fase 6. No tiene novedades. Aprovechá para acumular puntos y conseguir una fase más de bonus.

8 Loco motive

Fase de la locomotora. En los vagones, llená el marcador de monedas y puntos.



Saltá de muñequito en muñequito para atravesar esta fase con rapidez.



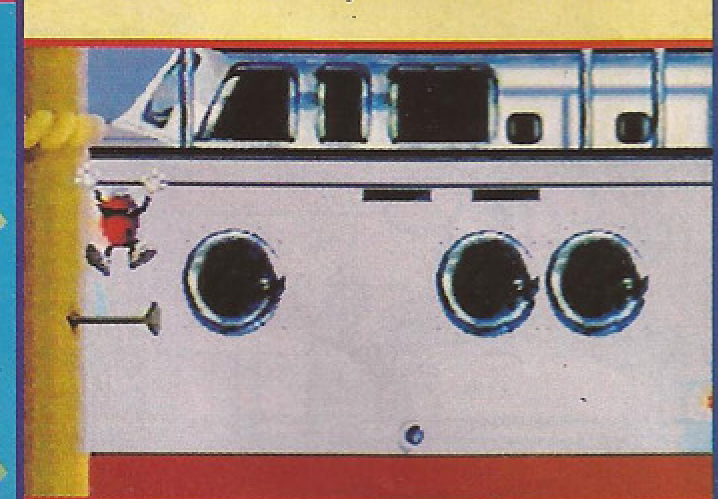
Cuidado con estos pajaritos puercos: pasan por encima tuyo y te hacen caquita en la cabeza.

9 Back to the wall

Prácticamente, volvés a la fase 3. Pero tenés que estar mucho más atento.

Fase 10 - Dock and roll

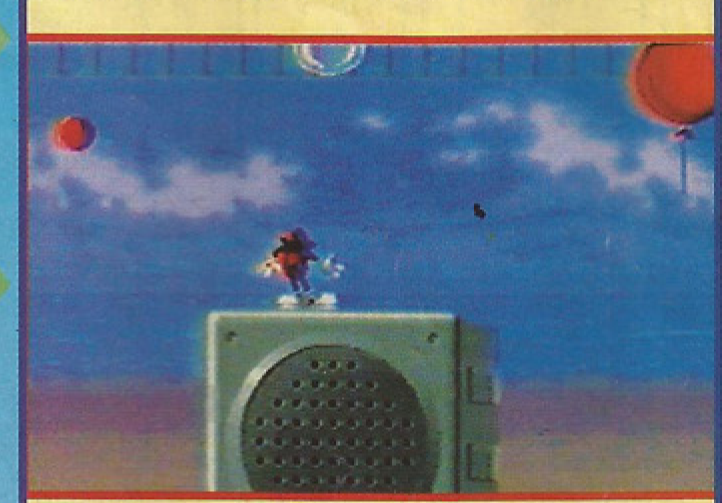
Vuelta al escenario del puerto. Hay unas lombricitas para diferenciar.



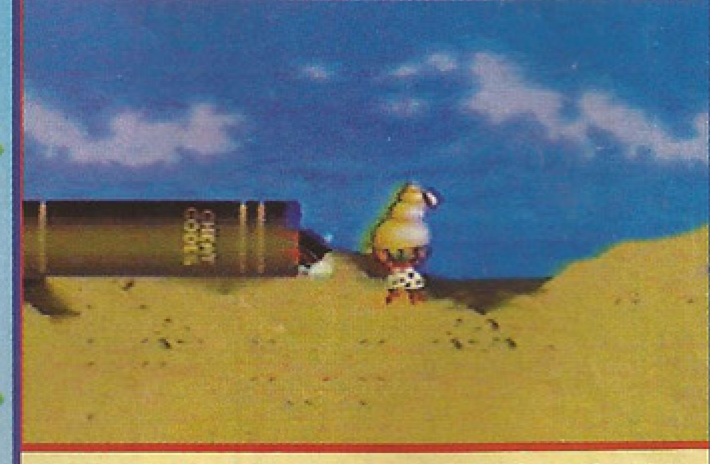
Usá los clavos como escalera y tené cuidado con las ostras que quieren comerte.

Fase 11 - Surf patrol

Sol y playa de nuevo. Todo igual a la primera fase, con excepción de una red de voley y unos detalles más.



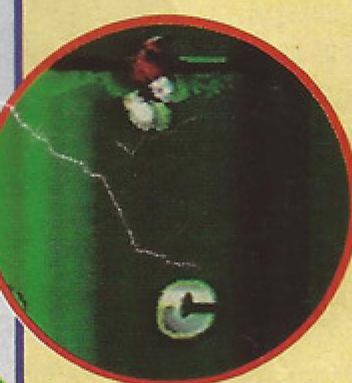
Usá este walkman tirado en la arena como apoyo.



Fijate: los cangrejos que estaban dentro de las ostras salen corriendo vistiendo pantaloncitos playeros. ¿Loco, no?

Fases de Bonus

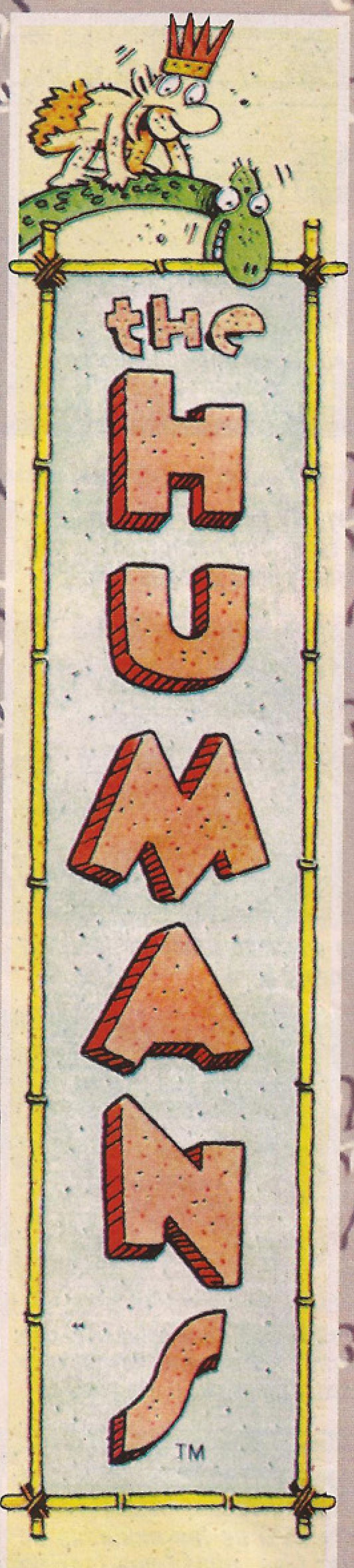
Si juntás 75% de las monedas de cualquier fase, ganás una fase de bonus. En total son seis, y cada una se refiere a una de las letras de la palabra UNCOLA.



Las letras equivalen a Continues extras. Aprovechá.



Los ítems y las moneditas están en este botellón de 7-Up. Utilizá las burbujas para escalar.



HUMANS / Gametek			
Estrategia	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

El Hombre está siempre evolucionando. Al comienzo todos eran nómades, vagando sin rumbo por no tener un lugar fijo donde vivir. Después vinieron las técnicas agrícolas, el aprendizaje del fuego y la invención de la rueda. Todo esto es el tema que vas a ver en Humans, el más nuevo "Lemmings-cover". ¡Andá con calma! A pesar de que el estilo del juego está inspirado en los Lemmings, ni pienses en quejarte: Humans tiene encantos de sobra. A cada tres o cuatro fases resueltas, te enterás de algún detalle sobre la civilización humana. Inventos, descubrimientos y conquistas. Humans recuerda al game Civilization. Pero si en el game para PC tenés que ser el arquitecto de las transformaciones, aquí tu objetivo es resolver rompecabezas para garantizar la evolución de la especie. Divertido, ¿no?

Objetivo Cambiante

Una de las mejores cosas del game es que tu objetivo varía bastante. A veces tenés que liberar a un colega humano, otras tenés que enfrentar dinosaurios hambrientos (lo cual no es muy científico, pero sí divertido).

El que quiera ganar en este juego tiene que hacer una cosa: entender las funciones. Humans es un game mucho más copado que el promedio. Un juego divertido, con buen humor, inteligente y lindo.

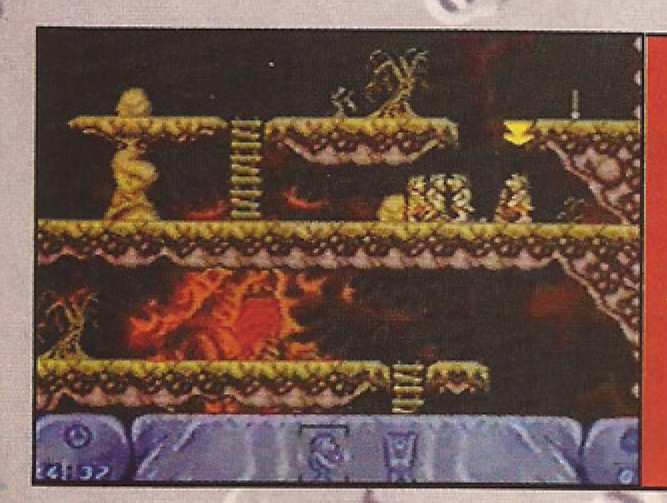
SACANDO LAS FUNCIONES


Lanzar flecha


Saltar (con flecha)


Detener dinosaurios


Dejar caer ítems


Vos controlás a un montón de humanos. Elegí el que quieras con el botón A y cambiá la flecha amarilla de lugar.

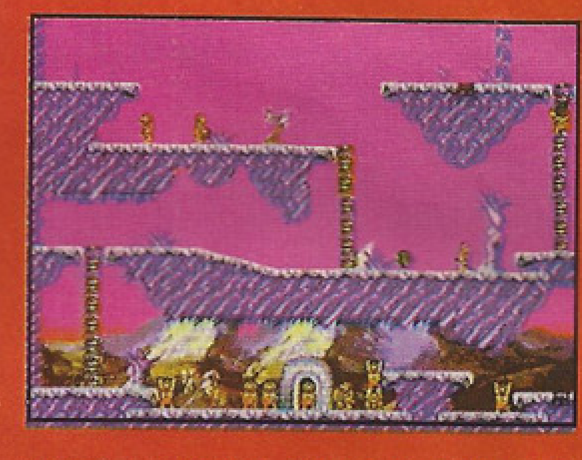


Las conquistas de la humanidad aparecen en la primera plana del "periódico": un bloque de piedra.

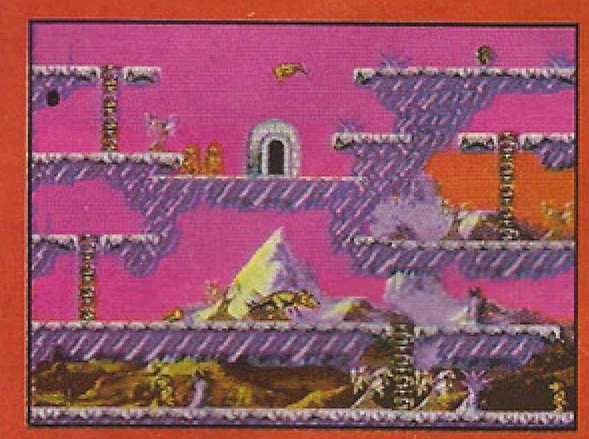

Sólo podés saltar de una plataforma a otra con la ayuda de una flecha. Tené siempre una con vos.


No intentes caer desde muy alto. Será el fin de un ciudadano del mundo: otro humano.

FASE 7


Comenzá tomando la flecha y la antorcha. De ahí, bajá y dejá un chaboncito encima de la pequeña plataforma negra (él desobstruirá el pasaje). Tomá otro "human", subí, y, con la antorcha, quemá la plantita. Más que rápido, tirá un flechazo a la cabeza del enemigo. Ahora sólo tenés que subir para acabar esta fase Fred Flintstone.

FASE 9


Tu objetivo es matar al dinosaurio con cara de tonto. Pasará a la historia con tres flechazos. Para conseguir la flecha, hacé de kamikaze y sacrificá a un tipo (como si hicieras escalera). Corré rapidito hacia la izquierda y subí para tomar la valiosa flecha.


Hasta el Game Over es divertido. Este tipo, en un auto deportivo tipo Ferrari, es lo máximo. Bye, bye con estilo.

PASSWORDS

Son 80 fases y nada de batería. ¿Qué hacer? Anotá los passwords que ganás después de completar cada fase. Fijate en los diez primeros:

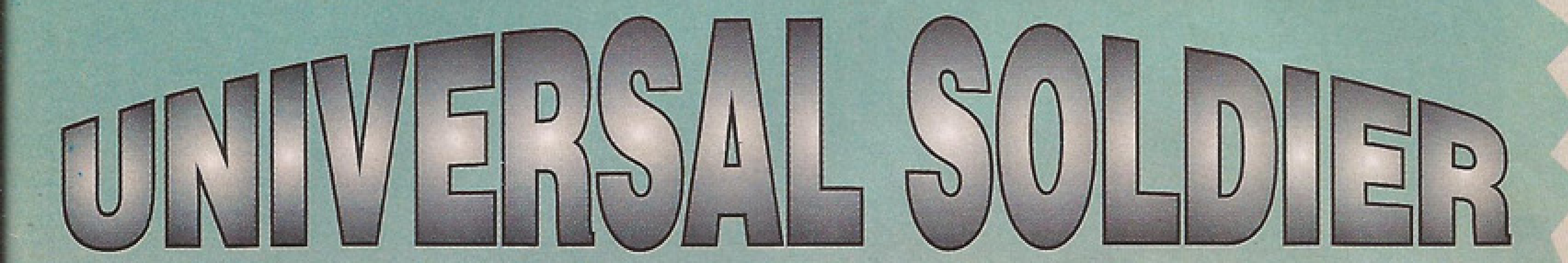
Fase 2	YHQBSBGTSFXY
Fase 3	DGTVQBWXBJNC
Fase 4	PBGPGHQZMZGT
Fase 5	TMHCPYPCDQHQ
Fase 6	DTMFCPWJWFPW
Fase 7	FKNMZXDGJKBW
Fase 8	XSJKNQLMFHWZ
Fase 9	DVDQTNKTMHSF
Fase 10	VYJMDMPVXHHD

EL GAME TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD: EASY, NORMAL Y HARD. LA UNICA DIFERENCIA ENTRE ELLOS ES EL NUMERO DE VIDAS.

UNIVERSAL SOLDIER / Ballistic

Aventura | 1 jugador





Este juego está basado en el film Soldado Universal, con los musculosos Jean-Claude Van Damme y Dolph Lundgren. Encarnan a dos soldados norteamericanos muertos en combate en Vietnam y que resucitan como guerreros biológicamente modificados, y casi indestructibles. Esta versión es menos fiel al cine que la del Super NES. Pero eso no hace diferencia: para las dos consolas, es un juego poca cosa.

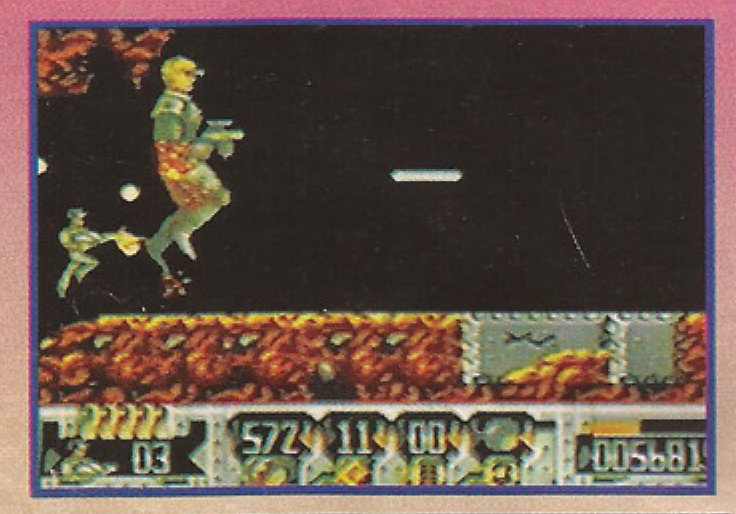
Turrican Cover

Universal Soldier es casi una copia del viejo Turrican. Así como el film, el juego no tiene nada de complicado: tiros para todos lados. Tiene un montón de ítems, lo que está copado. ¿Ya entendés, no? Tenés que mandar tiros para todo el mundo y pronto. ¡Totalmente uga, uga!

A	TIRAR/LIBERAR BOMBAS CUANDO TE CONVERTIS EN SHURIKEN
B o ↑	SALTAR
B + ↓	TRANSFORMAR EN SHURIKEN
C	USAR ARMAS E ITEMS ESPECIALES
↓	AGACHARSE
A+ B+ C	LIBERAR TODOS LAS ARMAS AL MISMO TIEMPO

TRUCOS DE SUPERVIVENCIA

Está atento a un montón de trampas que aparecen por el camino. En la fase 2, por ejemplo, no dejes que te alcancen las gotas de las cavernas. Las vidas extras escondidas son muchas en este juego.

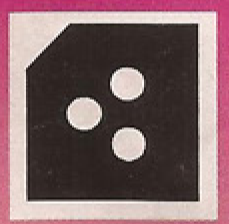


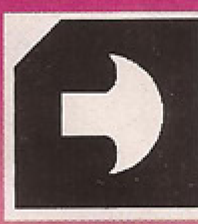
Para eliminar a este soldado gigante, esperá a que salga del ángulo opuesto al tuyo y tirale cuando te dé la espalda.



Parece fiesta de año nuevo, pero no es. Soltá todos los poderes al mismo tiempo cuando estés metido en un lío grande.

ITEMS

 Tiros múltiples

 Tiro láser

 Tiro bolita

 Rayo

 Escudo

 Aumenta energía

 Aumenta el alcance de los tiros

 50 dan un continue

 Destruye enemigos en la pantalla

TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

Arma que no calienta - Si tenés un control con Rapid Fire o Turbo, conectá esta función para tirar con ametralladora. Usando un turbo, la ametralladora nunca se va a "recalentar" durante el juego.

SONIC 2

Más Continues - En la pantalla de presentación, seleccioná Options. En la pantalla de Options, seleccioná el Sound Test. Tocá los sonidos 1, 1, 2 y 4, exactamente en este orden. Sin salir de esta pantalla, iluminá el cuadradito que dice "Player Select Sonic and Tails" y apretá el Start. Iniciá el juego normalmente. La primera vez que pierdas todas tus vidas, la pantalla de Continue aparece con 14 Sonics, indicando 14 Continues.

ROLO TO THE RESCUE

Acumulá vidas - Ahí va un truco fácil, para que al comenzar el juego ya lo hagas con muchas vidas. Enseguida de la primera fase, tomá la llave con el hombrecito y liberá el conejo de la jaula. Pausá el juego y transferí el comando del juego para el conejito. Tomá la vida extra justo al comienzo de esta etapa con un supersalto. Después de esto, salí de la fase, yendo hacia la pantalla del mapa, y reiniciá el juego con el elefantito. Repetí esta operación cuantas veces quieras para acumular muchas vidas.

ALIEN 3

Códigos para Game Genie - Estos códigos son calentísimos. Con ellos, terminás el juego refácil. Para vidas infinitas: A2EA-AA8R; para no perder energía con caídas altas: AMDA-CA4J; para tener municiones infinitas de la ametralladora: AJNA-EA3R; infinita munición para el lanzagranadas: AJJT-EA2J.



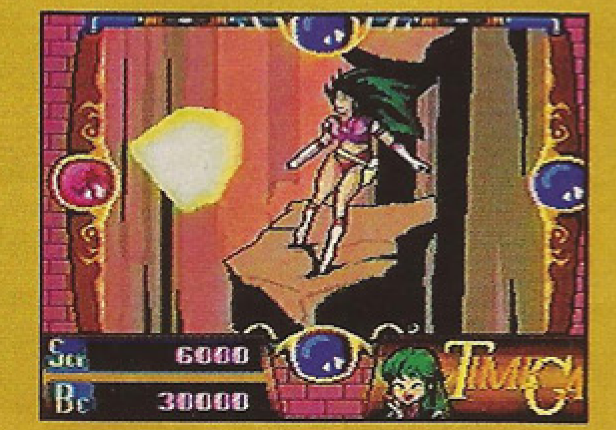




¿Te acordás de Dragon's Lair o de Space Ace? Estos games tienen gráficos tan alucinantes que terminan pareciendo dibujos animados con alto grado de acción. Time Gal, presentado para Sega CD, juega en el mismo team, sólo que exige mucha atención. Vos comandás a la muchachita Time Gal en un viaje por el tiempo buscando aventuras. Desde la Prehistoria hasta el siglo 41, la chica enfrenta dinosaurios, gladiadores, helicópteros, naves estelares y hasta a la propia Muerte, con hoz y todo. No tenés tiempo ni de respirar...

Atención a las Luces

Las aventuras de Time Gal aparecen en una pantalla, donde hay una "lámpara" a cada lado. El truco es ir siempre en dirección de la que está encendida. Pero cuando las cuatro luces brillan simultáneamente, tirá para reventar a todos los enemigos que aparezcan.



A veces, la propia pantalla da las indicaciones: acá, tenés que notar que debés saltar hacia la piedra brillante.



Cuando Time Gal grita "time stop", obedecé y elegí rápidamente la opción correcta para salir vivo.

COMANDOS

↑	saltar
↓	caer, descender, arrojarse
B	atacar o parar el tiempo ("time stop")

ESTE GAME SOLO TIENE DOS CONTINUES. NO HAGAS PAVADAS, ¿EH?

Trucos y Passwords

Este juego requiere que vayas probando y errando hasta memorizar las secuencias de comandos. Para evitar que te vuelvas loco, damos los passwords. Las letras BC, en el nombre de cada fase, indican Antes de Cristo, y AD, Después de Cristo. Ultimo detalle: el game no tiene orden de fases. Cada vez que conectás o das Reset recomienza en otra fase.

Fase BC 30.000
(THMZCYFB)

Corré de una banda de hombres de las cavernas con cuidado, para que no te aplasten las rocas.

Fase AD 1588
(DRXHTLQJ)

Fase repleta de carabelas y piratas. En el "time stop", hacé clic en "jump on the ship".

AD 4001
(KVGPRZCW)



Jefazo final: ¡basta acertar los 3 comandos iniciales y misión cumplida!

Fase BC 70.000.000
(BMCFXWRL)



Cuidado con este monstruo. ¡Escupe fuego sobre vos y no da respiro!

Fase BC 65.000.000
(GJRPWQVKS)

Esta fase es peor que Jurassic Park: ¡hay dinosaurios por todos lados! ¡Corré!



Cuando se enciende la luz en el pecho de Time Gal, da "time stop" y accioná la opción "go up".

Fase AD 1941
(WBMRJZVH)

Time Gal fue a parar a un combate aéreo en plena Segunda Guerra Mundial. Saltá de ala en ala y elegí "jump into the ocean" en el "time stop".

Fase AD 999
(CYVZPBMG)



¡Uau! La propia Muerte vino para acabar con vos. Tirale a la cabeza y a la mano.

Fase AD 2001
(XPTMCSHD)

¡Oh, no! Un montón de cyberpunks quieren molestar a Time Gal. Pará el tiempo y elegí la opción "Go straight ahead".

Fase BC 1.600
(RYFGSXDK)

Aquí tenés que escapar de un enorme mamut.

Fase AD 3001
(QWCDHRKT)

Un terrible gigante te quiere agarrar. Con "go up" salís vivo.

Fase BC 44
(FTGBDQPW)

En la arena de un circo de gladiadores, vas a enfrentar a un guerrero y a una pantera.

Fase AD 500
(VSLCZKTJ)



Fase totalmente Indiana Jones: escalofriante viaje en una vagoneta en la mina de oro.

Fase AD 1991
(SHKXGJWF)

Tanques y helicópteros de guerra están dándote caza. En "time stop", poné "jump up to the heli".

Fase AD 2010
(ZVYFLGQJ)

Sólo explosiones y avalanchas. Se puede pasar rápido...

AD 3099
(PLQTVMXY)

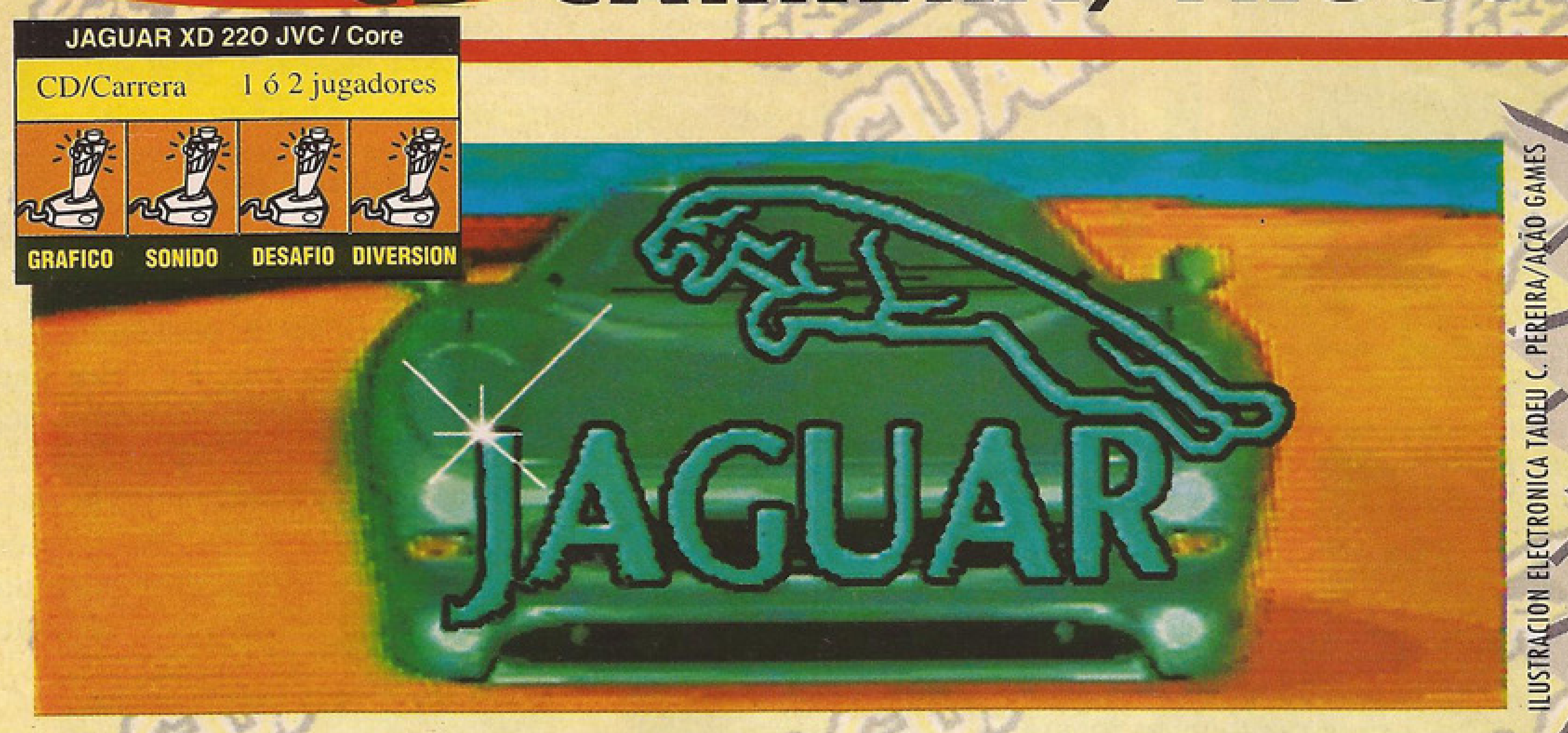


Escapá de estas criaturas, accionando "open the hatch" cuando el tiempo está en "pause".

JAGUAR XD 220 JVC / Core

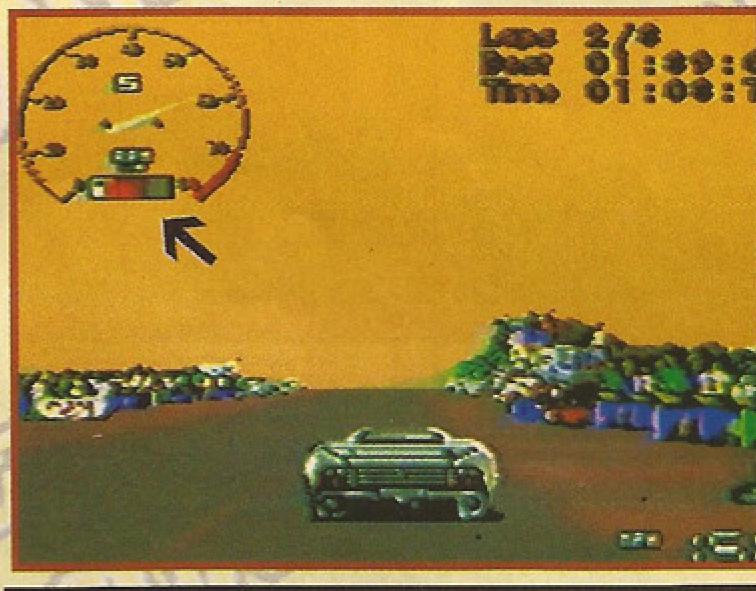
CD/Carrera 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

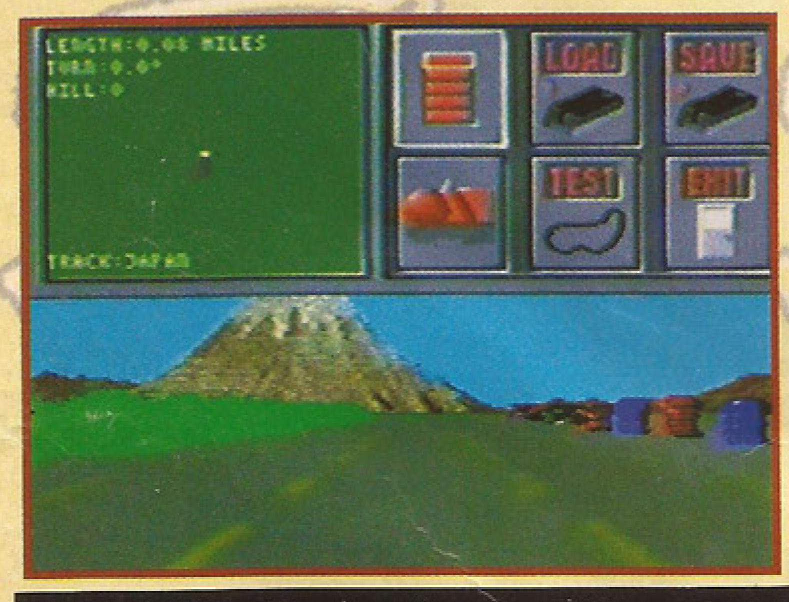
¿Conocés Out Run? Entonces, no necesitamos decir nada más sobre este juego, uno de los pocos games de carreras hechos hasta ahora para el Sega CD. Jaguar XD 220 sigue un estilo ya conocido: una máquina superdotada, varias pistas a elegir, músicas que entusiasman y un buen grado de desafío. La alta fidelidad sonora es lo que más diferencia a este juego de las versiones en cartucho del género carreras, ya que los gráficos no traen ninguna innovación.



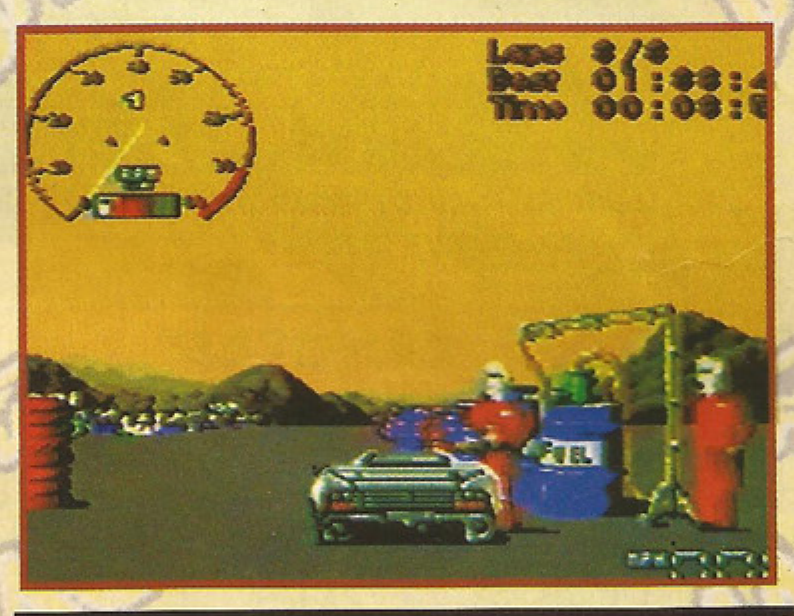
Atención a la barrita roja del velocímetro. Ella te indica el nivel del combustible.

Modos de Juego

El game acepta uno o dos participantes en las modalidades Practice (entrenamiento), Grand Prix (una sola carrera) y World Tour (campeonato completo en 16 países). Existe también la Track Editor, una opción que permite diseñar las pistas que quieras en la pantalla.



El Track Editor tiene varios elementos para que vos diseñes tu circuito de pruebas preferido: con rampas, curvas, rectas, etc.



Al entrar en los boxes para reabastecerte, usá el B para parar al lado de la bomba.

Elección de Cambio

Controlar el Jaguar no es difícil: con pocas vueltas, vos le pescás todas las mañas. Si tu kilometraje en juegos de carreras todavía es bajo, elegí el cambio automático. El auto se vuelve económico, fácil de dirigir y la velocidad rinde bien. Con el cambio manual, el auto corre más y, en compensación, gasta más combustible. Al hacer las curvas, reducí las marchas; es mejor que pisar el freno.

Evolución al Contrario

Al completar las pruebas con una buena colocación, vos te llevás dinero. Pero, desgraciadamente, no podrás usarlo para mejorar tu máquina. En este juego, el dinero sirve para reponer las piezas y hacer los arreglos necesarios después de las carreras. Con esta particularidad del juego, tu auto solamente puede empeorar: si chocás varias veces y no conseguís un buen premio, tu auto se va arruinando cada vez más.

COMANDOS	
A	Pantalla de Options
B	Freno
C	Acelerador
↑ y ↓	Cambia de marcha

FATAL FURY

Continues ilimitados - Sí, leíste bien: ¡Continues ilimitados; todos los que vos quieras, para reventar todo en el juego y llegar al final rapidito! Sencillo. Cuando el juego da Game Over, mantené presionado el Direccional ↑ y enseguida apretá A, B, y C juntos. Soltá los botones y apretá todo nuevamente. Tus créditos van a aumentar cada vez que repitas este truco.

GODS

Passwords - ¿Jueguito "peludo" éste, no? Entonces, atención a los passwords que te van a llevar directo hasta la cuarta fase del game, y con dinero suficiente para comprar las armas y pociones necesarias:

Fase 2 - NASHWAN
Fase 3 - COYOTE
Fase 4 - FOXX

TINY TOON ADVENTURES

Selección de fase - Con este truco, podés ir derecho a la última fase del juego. En la pantalla de presentación, elegí el modo Password y digitá el código de abajo. ¡Listo! Serás enviado a la última fase, y, estando ahí, basta andar hacia atrás en el mapita, entrando en la fase que quieras. Los passwords son:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

FLASHBACK

Passwords - ¡Aleluya! Por fin, una ayuda para darse una vuelta por las fases y ver lo que te espera. Basta elegir el modo Password en la pantalla de presentación y mandarte estos códigos:

Nivel 1 - Jungle Stage
FALCON
Nivel 2 - New Washington
DATA
Nivel 3 - Death Tower
MILORD
Nivel 4 - Earth Stage
QUICKY
Nivel 5 - Earth Stage 2
BIJOU
Nivel 6 - Alien Planet 1
BUBLE
Nivel 7 - Alien Planet 2
CLIP
Final del juego: CYGNUS

SUMMER CHALLENGE

¿Te acordás de Winter Challenge, el game de deportes que fue presentado primeramente para PC y después para el Mega Drive? Bueno, si te gustó ese juego, probá Summer Challenge, otra presentación genial de la softhouse Accolade.

Como en la versión para PC, Summer Challenge tiene ocho deportes para el verano, todos olímpicos con excepción del canotaje. Lástima que esta versión para la consola de Sega perdió mucho de jugabilidad, efectos sonoros y gráficos elaborados. Pero el game continúa siendo amistoso, ya que admite hasta diez jugadores simultáneos. Conseguí Summer Challenge, telefoneá a tus amigos e invitá a toda la barra a jugar. Pero sólo si tus papis no protestan, ¿eh?

SUMMER CHALLENGE POSEE TRES NIVELES DE DIFICULTAD: AMATEUR, PROFESIONAL Y CLASE MUNDIAL. ADEMAS DE ESO, PODES ELEGIR EL NOMBRE, LA FISONOMIA Y LA NACIONALIDAD DE TU ATLETA.

PARA SOLUCIONAR POLEMICAS ENTRE LOS JUGADORES, ESTE GAME TIENE REPLAY.

¡LAS CEREMONIAS DE APERTURA Y DE CLAUSURA SON RIDICULAS!



ARCO Y FLECHA

Son cuatro blancos. Para cada blanco, podés tirar tres flechas en treinta segundos. Intentá acertar al centro para la puntuación máxima.

COMANDOS

A o B - estirar el arco y disparar la flecha
Direccional - controlar la mira
C - salir de esta modalidad



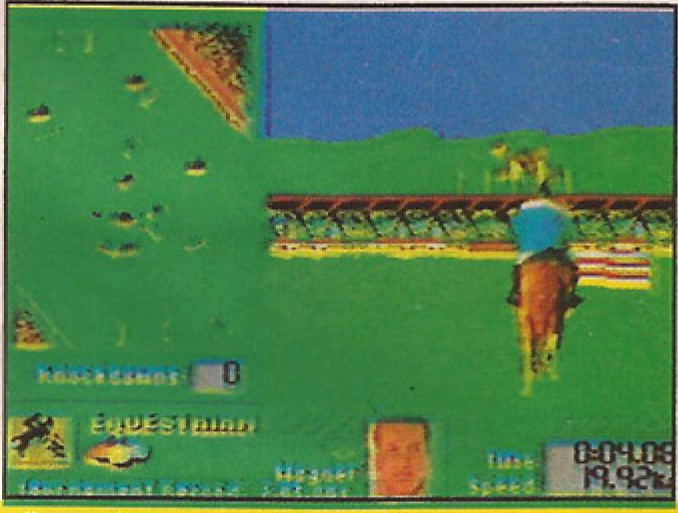
Cuando el cursor pasa por el centro del blanco, dispará la flecha.

HIPISMO

Vos y tu caballo tienen que completar un trayecto lleno de obstáculos, en el menor tiempo posible. La velocidad media ideal es de, aproximadamente, 18 km/hora. Si derribás vallas, perdés algunos segundos. Y tu caballo no salta los apoyos de las vallas. No llegues muy cerca de los obstáculos para no sufrir una caída. Si te caés ...¡chau prueba!

COMANDOS

↑ - correr
↓ - parar de correr
A, B o C - saltar
A + B + C - salir de la prueba



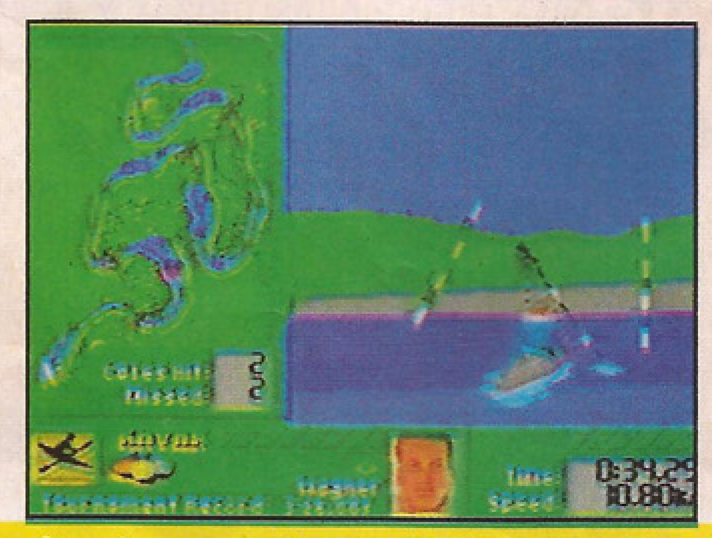
Cuando haya un obstáculo después de una curva cerrada, disminuí la velocidad.

CANOTAJE

Tenés que encarar una enorme corredera en el menor tiempo posible. Si pasás por fuera de las balizas, perdés puntos.

COMANDOS

↑ - aumentar velocidad
↓ - disminuir velocidad
← o → + A o B - hacer curva a menor velocidad, clavando el remo en el fondo de la corredera.



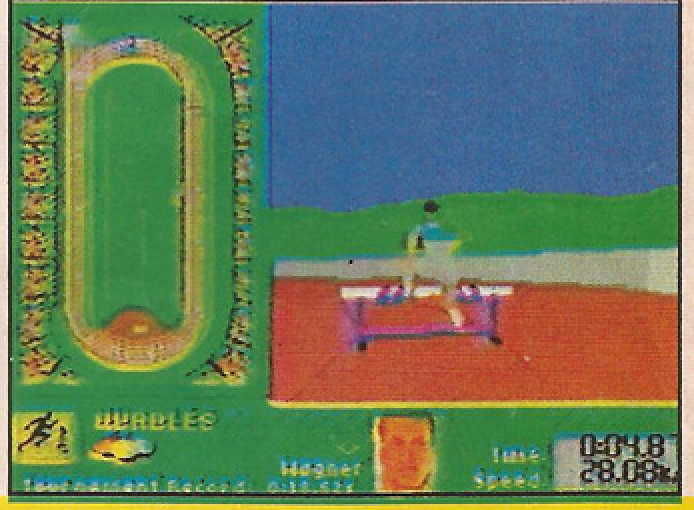
Con el mapa que hay en el lado izquierdo de la pantalla memorizá el trayecto y los obstáculos.

400 METROS CON VALLAS

Corré bastante para completar tu trayecto saltando los obstáculos. Vence quien da la vuelta más rápida. Si tocás las barreras, perdés puntos. Si las derribás, sos eliminado.

COMANDOS

A o B repetidamente - correr
↑ - saltar



Antes de salir, esperá que el juez dé el tiro de largada; si no sos descalificado.

MEGA

SALTO CON VARA

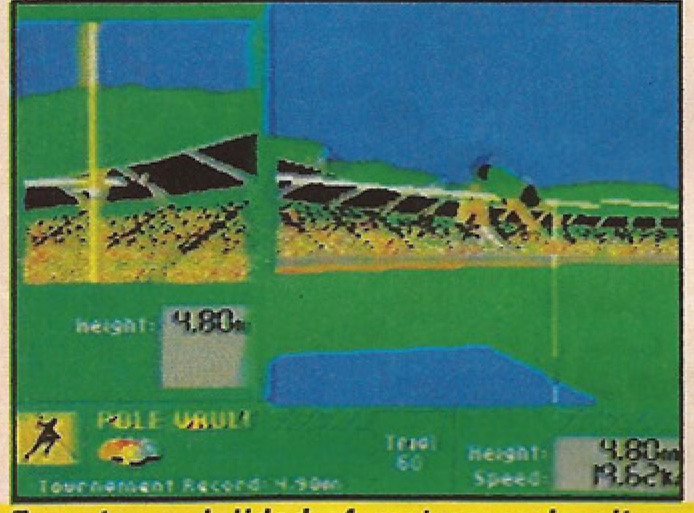
Vence quien salta la marca más alta. El propio game va aumentando las marcas.

Son tres intentos para cada marca. Si desperdiciás todos los intentos, la prueba termina.

Para saltar, hacé lo siguiente: corré bastante, dándole a los botones A y B. Al llegar cerca del obstáculo, bajá la garrocha. Cuando estés bien alto, casi superando la valla, tirá el cuerpo hacia el otro lado y soltá la vara.

COMANDOS

A y B - correr
↑ - bajar la garrocha
↓ - soltar la garrocha



En esta modalidad, 4 metros es la altura mínima y 6,20 metros es la altura máxima.

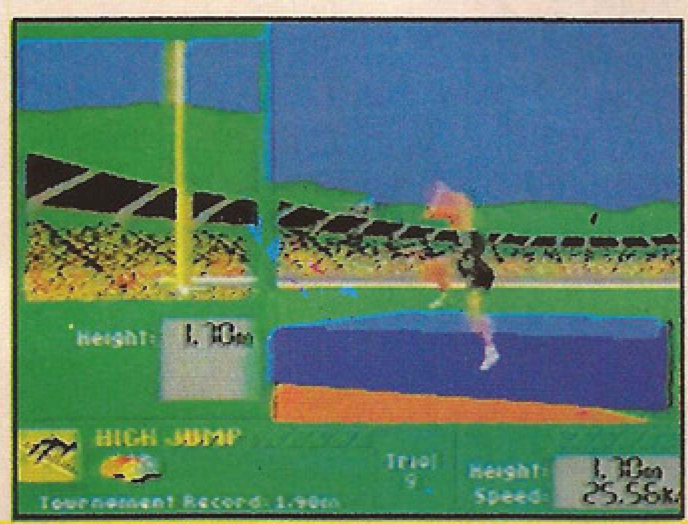
SALTO EN ALTO

Igual a la modalidad anterior, sólo que no tenés garrocha. El esquema de salto es simple. Comenzá corriendo bastante en dirección al obstáculo y accioná ↑ o C dos veces: en la primera presión, el atleta salta y atraviesa la estaca hasta las rodillas; en la segunda vez, las piernas del deportista pasan por el obstáculo.

Las marcas de esta prueba varían entre 1,70 m a 2,50 m.

COMANDOS

A y B - correr
C o ↑ - al primer toque, iniciar el salto; en la segunda vez, finalizarlo.



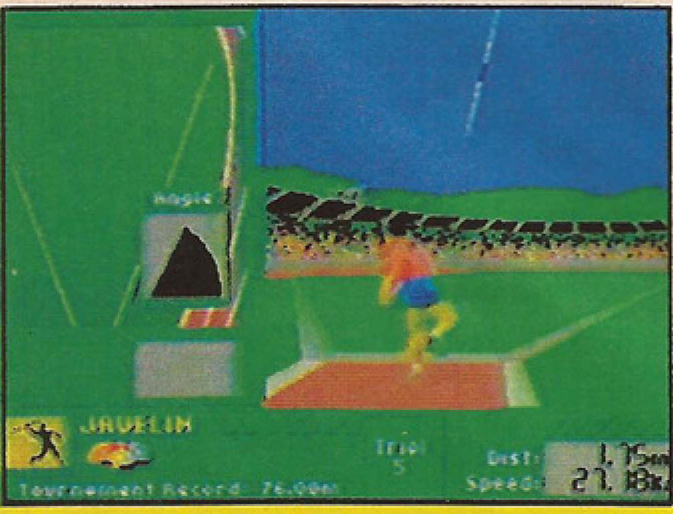
Lo más difícil en esta modalidad es acertar el momento correcto para el salto.

LANZAMIENTO DE JABALINA

Corré y tomá impulso para tirar la jabalina lo más lejos posible. Sólo tenés tres intentos. Hacé el lanzamiento con un ángulo un poco por arriba de 45 grados.

COMANDOS

A y B - Correr
C o ↓ - aumentar el ángulo de lanzamiento de acuerdo con el tiempo que el botón o el Direccional estén presionados. Lanzar la jabalina con los botones sueltos.



Al hacer el lanzamiento, no te pases ni pises la línea.

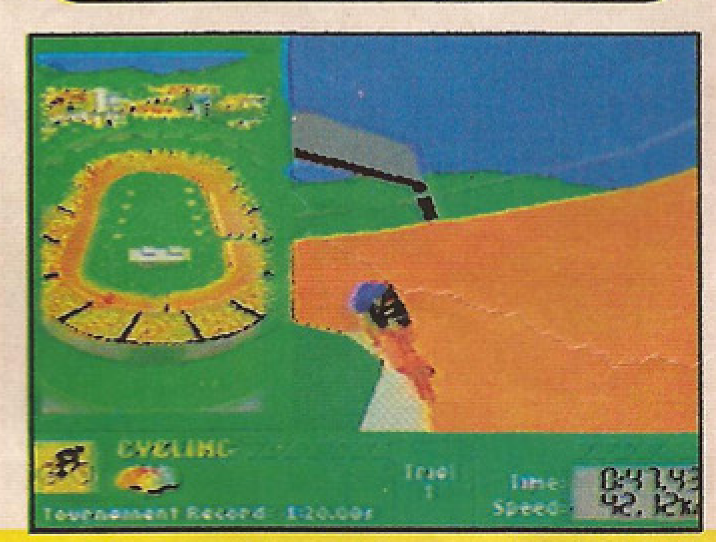
CICLISMO

Esta prueba recuerda mucho la de esquí de velocidad, de Winter Challenge. En un circuito oval con curvas inclinadas, tenés que hacer el menor tiempo en cinco vueltas.

Mantené una velocidad media cerca de los 50 km/h.

COMANDOS

A y B - correr
← o → - moverse hacia los lados



En este trayecto oval de 4 vueltas, intentá correr siempre por el lado izquierdo.

ECCO THE DOLPHIN

Invencibilidad - Prestá atención a lo que tenés que hacer para conseguir esta ventaja genial. Digitá un password de cualquier etapa (y que realmente funcione). Haciendo esto, aparecerá una pantalla con el nombre de la fase a donde vos fuiste. En esta pantalla, apretá y dejá apretados los botones A y Start juntos hasta que Ecco aparezca en el juego. Entonces, soltá los comandos y apretá Start para soltar la pausa. Al comenzar el juego, vas a ver que la energía de Ecco disminuye cada vez que es alcanzado. ¡Pero eso no hace la menor diferencia, ya que, incluso después de perder toda la energía, el delfín continuará vivito y coleando!

STREETS OF RAGE 2

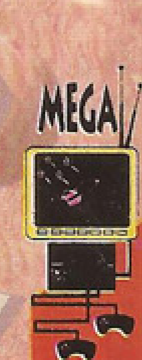
Dos personajes iguales - ¡Mirá qué truco bueno! En la pantalla de presentación, apretá y dejá apretados los botones → + B en el control 1 y ← + A en el control 2, todo junto. Sin soltar estos comandos, apretá también el C en el control 2. Soltá todo y elegí la opción 2 jugadores. ¡Sorpresa! Vas a ver que podés elegir dos personajes iguales para reventar a la pandilla de bandidos.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Super Truco - Antes de tirar tu cartucho contra la pared, hacé este truco para comenzar el juego con todas las puertas abiertas y vidas infinitas. Digitá solamente la palabra SMAILLIW en el lugar del password.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Código de Game Genie - Si tenés este accesorio genial, anotá los códigos para selección de etapas: RE8A - A6OW. Algunos cartuchos sólo funcionarán con el código RE8A - A6OG.







ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA

¡Hola, amigos del Master System! ¿Les gustan los games de deportes? Seguramente sí, pues Sega está presentando otro más. Después del golf, hockey y fútbol, ahora le llegó el turno al tenis. Wimblendon 2 es el último juego de deportes que salió para el Master. Y, como de costumbre, no decepciona.

Hay opciones a montones para que nadie se aburra. Se puede jugar solo —contra la computadora—, en singles o en dobles, disputar un partido contra un amigo o, bien, desafiar a la máquina con un compañero. ¿Copado, no? Así el cartucho no cansa tan rápido...

FEMENINO Y MASCULINO

Además de disputar partidos aislados, podés emprender un campeonato: el famoso torneo de Wimbledon. Y elegir entre jugar con mujeres o con hombres. Pero sin forzar las cosas: ¡no se puede jugar hombre contra mujer! A no ser en partidos sueltos, una especie de "vale todo".

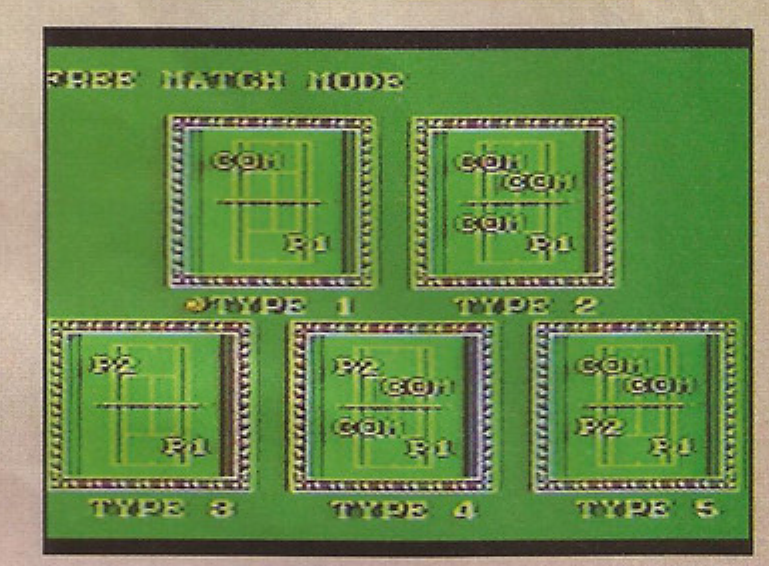
Los juegos se desarrollan en uno de los tres tipos de piso: pasto (lawn), sintético (hard) y ladrillo (clay). Cada uno tiene sus características propias. Vale la pena descubrir qué esquema de juego emplear en cada piso. Y no sacar fuerte cuando el saque debe ser débil (y viceversa).

DIVERSION PARA TODOS

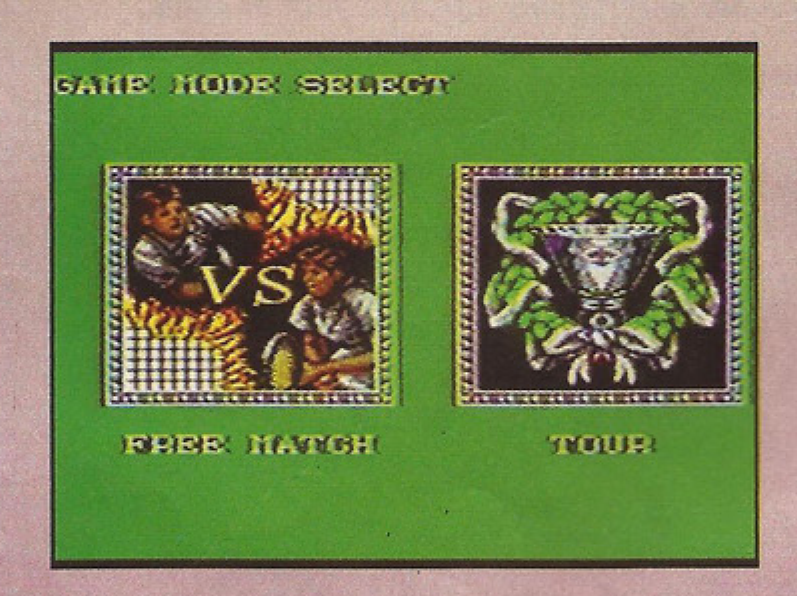
Wimbledon 2 es un game muy copado. Los comandos son simples y cualquiera consigue agarrarle la mano rápidamente. Es una gran cualidad del cartucho: no tenés que pasarte horas aprendiendo a jugar. Es sólo enchufar y comenzar a divertirte.

Este Wimblendon 2 es una versión mejorada del juego para Game Gear, Wimblendon Tennis, presentado por Sega el año pasado. Más opciones, mayor jugabilidad y una buena definición de imagen hacen de este game una excelente opción para los que gustan del deporte. Bueno, ¿alguien se anota para disputar el título del torneo más famoso del mundo? ¡Buena suerte!

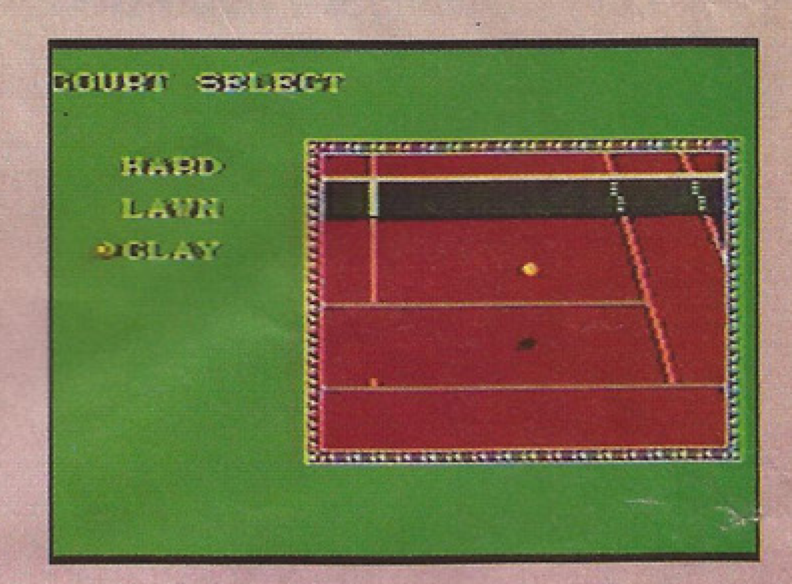




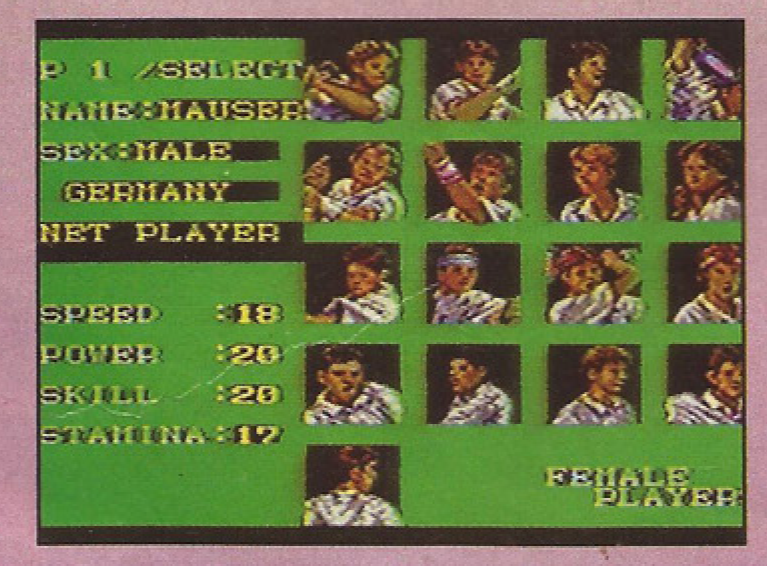
¡Uau! Son cinco tipos de partido. 1P es el primer jugador, 2P es el segundo y C indica la computadora. Buscate un amigo para jugar en pareja contra la máquina. ¡Es lo más divertido!



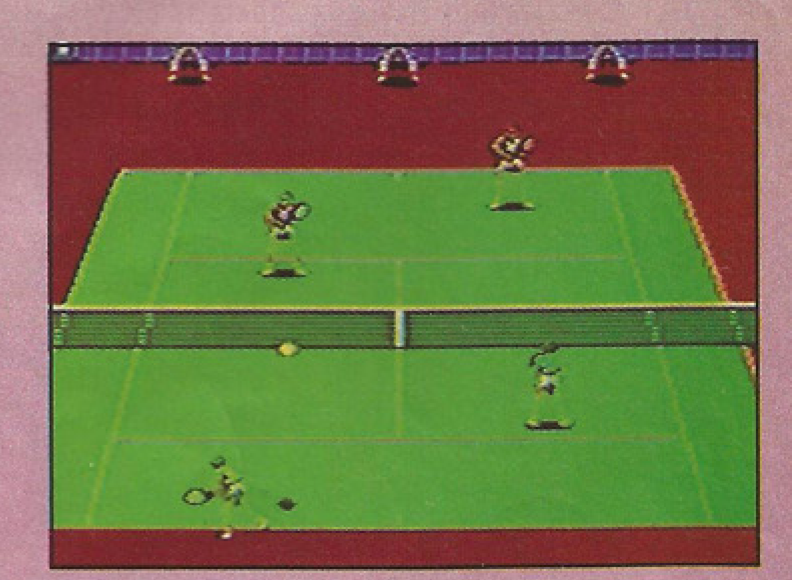
Enseguida del comienzo vos tenés que elegir entre Free Match (partido aislado) o Tour (campeonato). Entrenate antes de participar.



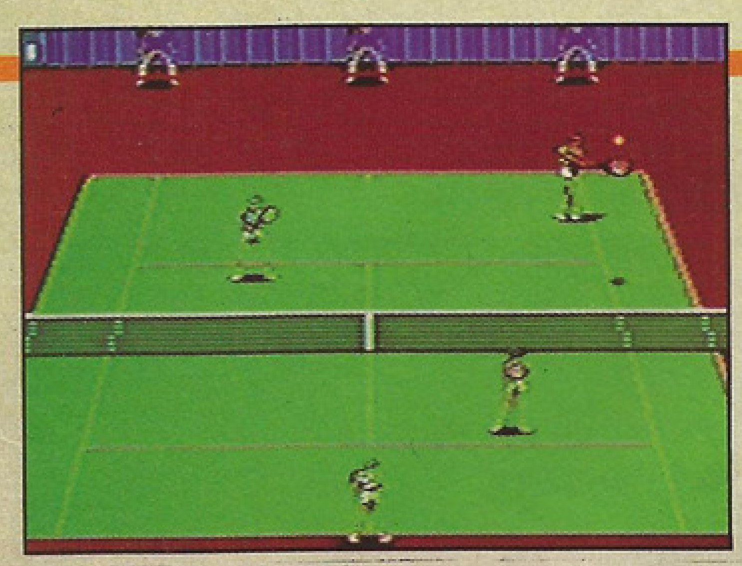
Estos son los tres tipos de piso, del más rápido al más lento: hard (sintético), lawn (pasto) y clay (ladrillo).



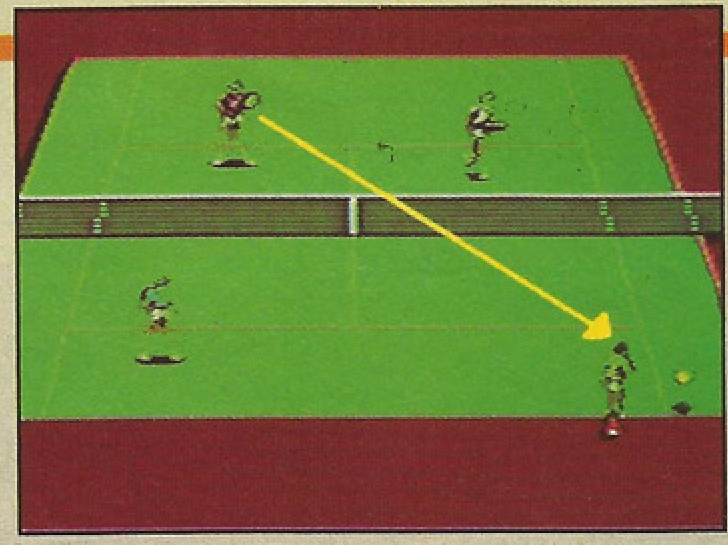
A la hora de elegir tu jugador, tené en consideración todas sus cualidades. No se gana nada con tener mucha técnica y, después, cansarse rápido.



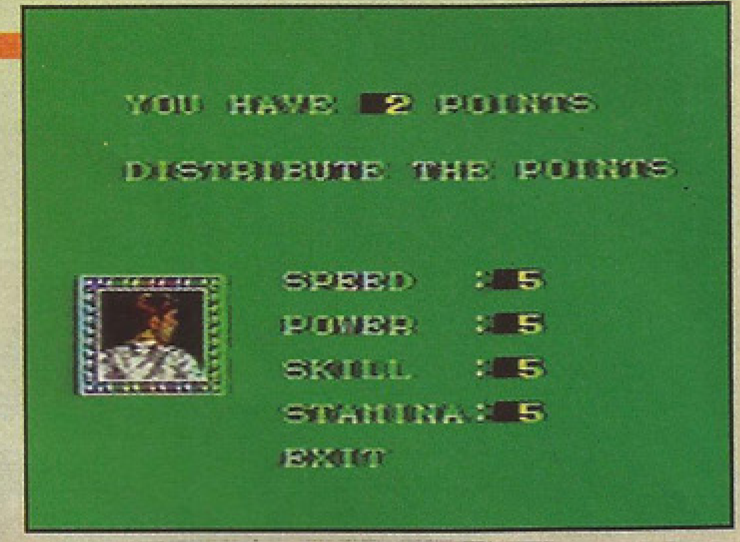
El saque es importante. Apretá el botón dos veces: una para levantar y la otra para golpear la pelota. Sacá fuerte con el 1 y débil con el 2.



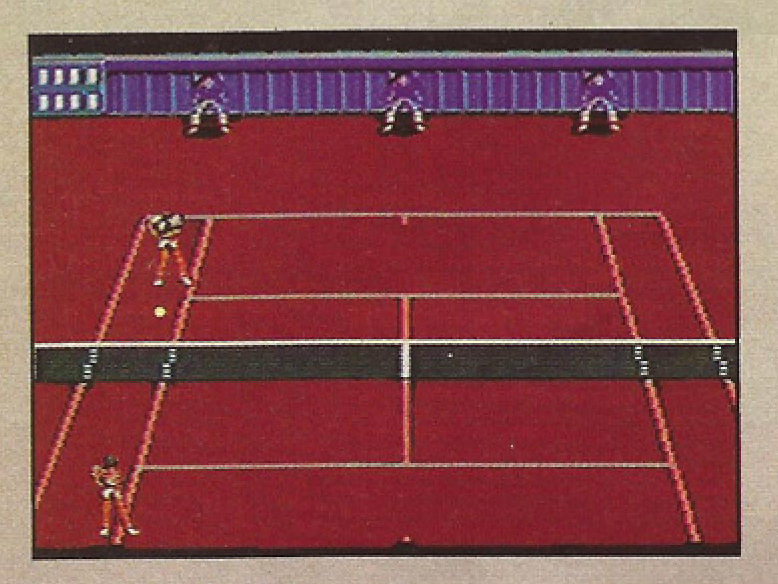
Quedate en el fondo de la cancha esperando la hora del rebote. Da una volea para agarrar a tu adversario desprevenido.



Intentá tirar la pelotita hacia el lado opuesto de tu adversario. Pocos jugadores tienen el pique para alcanzarla...



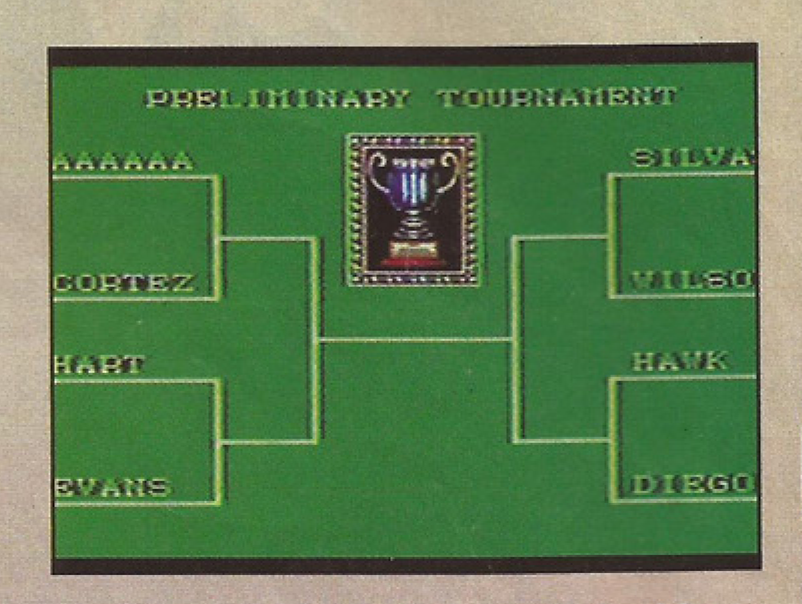
Al ganar un partido del campeonato, ganás más puntos para mejorar a tu tenista. Vencé siempre para llegar a la perfección.



Algunas jugadas pueden ser mortales. Una paralela perfecta siempre funciona. Entrenate bastante: puede serte útil.

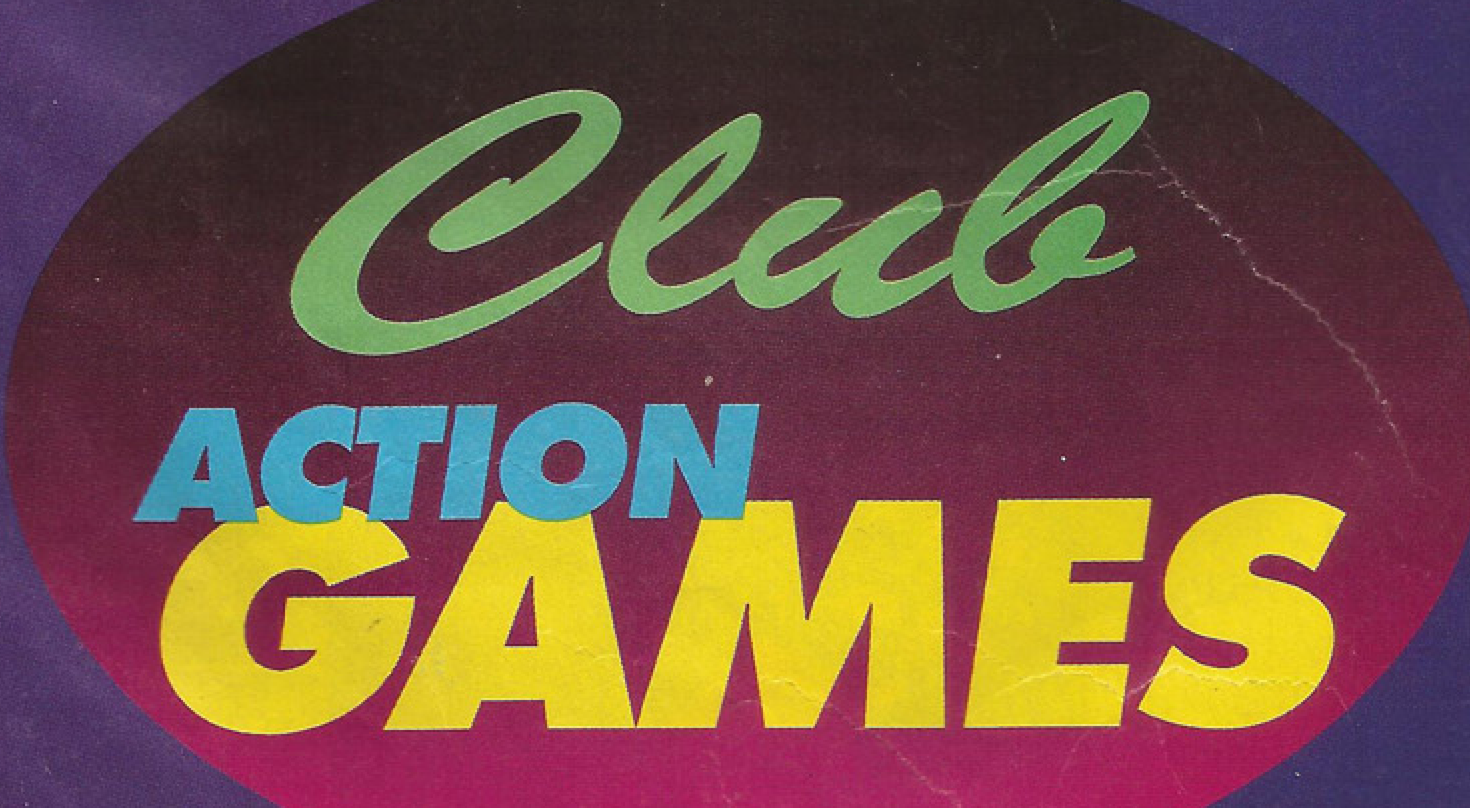


Antes de disputar un campeonato, tenés que configurar a tu jugador. Distribuí los 20 puntos por igual en las cuatro cualidades.

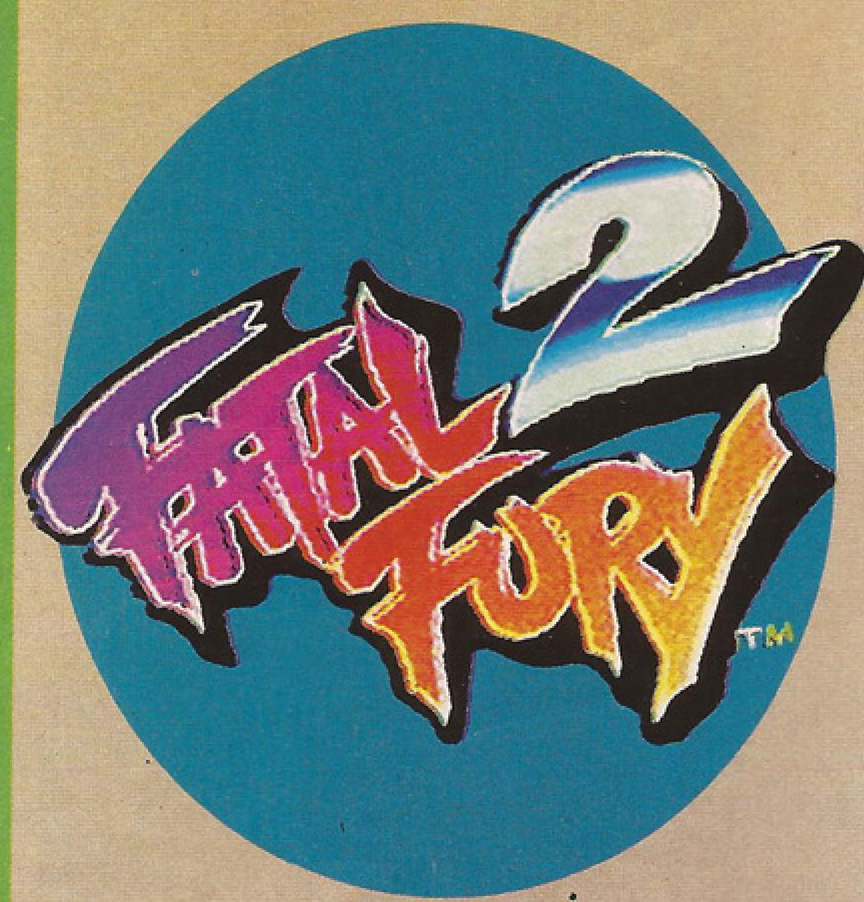


Son pocas ruedas hasta la final. ¡Luchá y levantá la copa de campeón!

ASOCIATE GRATIS



NO TE LO PODES PERDER



LOS GOLPES SECRETOS

La segunda versión de Fatal Fury resultó ser impresionante pero siempre hay algunos trucos que quedan colgados.

Como esta sección (Neo Geo) es nueva en Action Games decidimos publicar estos golpes para saciar el apetito de muchos gamemaníacos fanáticos de Neo Geo.

En las próximas ediciones de Action seguiremos publicando más material de Neo Geo, una excelente consola.

Última chance

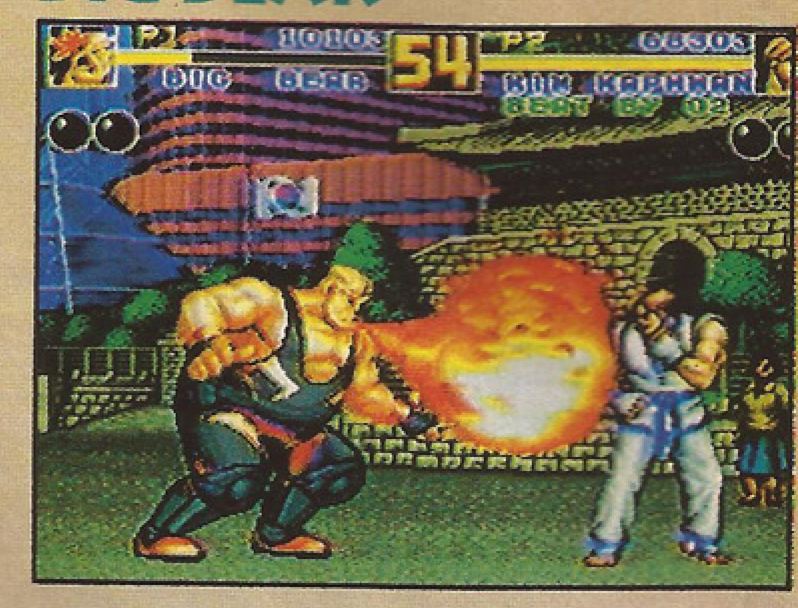
Cada personaje de Fatal Fury 2 tiene un golpe explosivo total, que es su última chance para ganar una lucha. Ese golpe puede darse solamente si el personaje tiene 1/3 de su energía. Además es fabuloso, ya que quita el 75% de energía al adversario. Pero no todo está tan perfecto, hay comandos que son muy incómodos y exigen mucha práctica. Como consuelo hay algunos golpes que tienen comandos que son exactamente iguales o con apenas un botón de diferencia. Dale a tus adversarios unas muestras del golpe mortal y demostrales lo que es tener aguante.

JOE HIGASHI



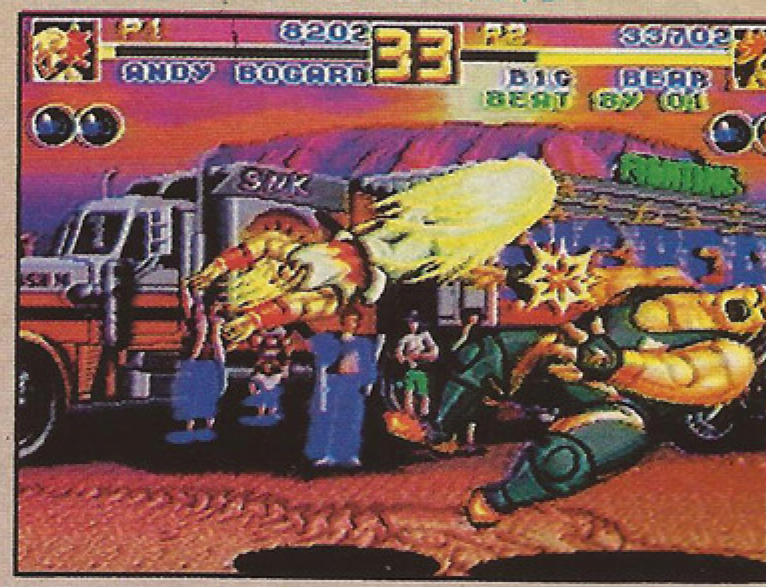
SUPERTIFON
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + B y C

BIG BEAR



BOCANADA DE FUEGO
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + B y C

ANDY BOGARD



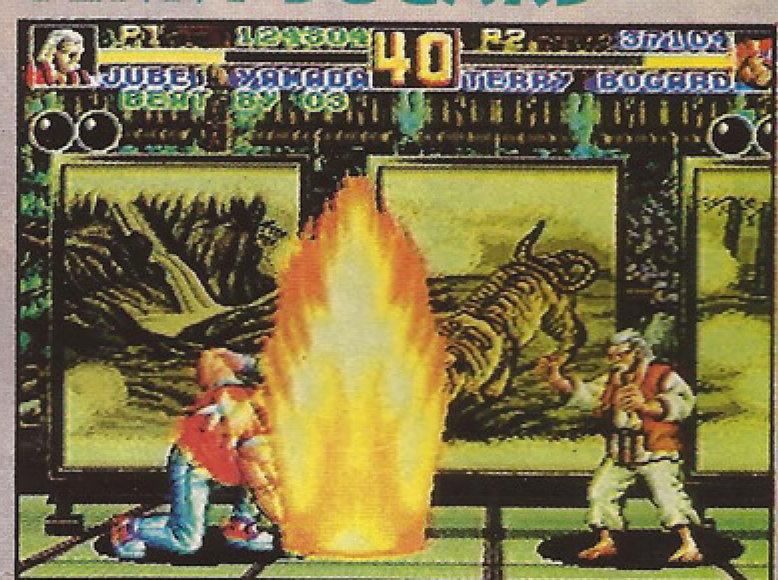
MORTAL ENERGIZADO
↓, 2s ↘, → + B y D

JUBEI YAMADA



ENTIERRO DINAMITA
↙, 2s ↓, ↘ + B y C

TERRY BOGARD



GEISER MORTAL
↓, ↙, ←, ↙, → + B y C

KIM KAPHWAN



SEGUIDILLA CON FACON
↓, ↙, ←, ↙, → + B y D

MAI SHIRANUI



AGUIJON ARDIENTE
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + B y C

CHENG SINZAN



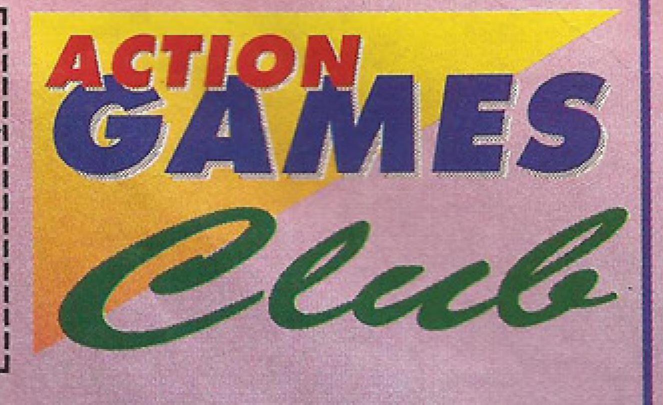
BOLA ELECTRICA
↙, 2s ↓, ↘ + B y C

ACTION GAMES



Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

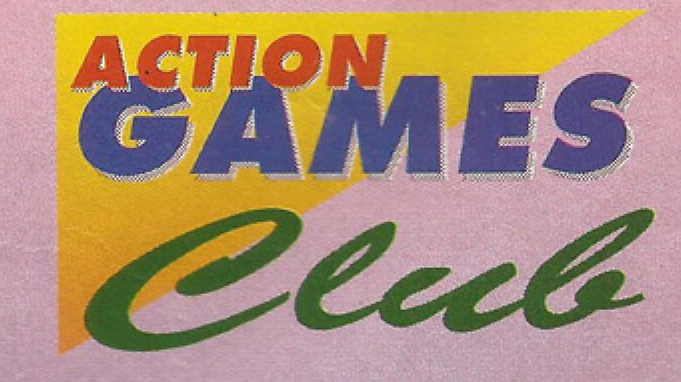
Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.



Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....



Completá este cupón y mandalo a Editorial Quark Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

Fecha de Nacimiento:..

Dirección:..

Localidad: ....

País: ....

Teléfono:..

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.



CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

ACTION GAMES

30% de Descuento

EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Oferta válida hasta el 30 de marzo de 1994 o hasta agotar stock.

Azcuénaga 24, 2° piso, of. 4 - Tel. 951-6239

NVC

Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV

Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

S & M COMPUTACION

10 % en cartuchos
5% en Consolas
Family y Sega.

Av. Beiró 3490 - Devoto
503-8256

JUEGOMANIA

Cartuchos
Genesis, Mega
y Super Nintendo
10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 19 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS

15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750-1897

FREE GAME VIDEOJUEGOS

10 % en venta
de Consolas
y Cartuchos

Av. Emilio Castro 7177
- Liniers -

Floppi Games

TODOS
LOS CARTUCHOS
15%
DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento
en TODA LA LINEA
DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10%
DE DESCUENTO
EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393-5223

MARCONI HOGAR

20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES

MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942



Terminator 2 es excelente para matar el tiempo, especialmente si te gustan los videogames o si querés experimentar algo diferente de los simuladores y los RPGs complicados. El game sigue fielmente el argumento del film: vos sos T-800 y tu misión es localizar y proteger al joven John y su madre, Sarah.

Game de Acción

Terminator 2 es un juego de acción, que exige reflejos y ninguna estrategia. La softwarehouse Ocean deja que desear en gráficos y sonidos. El desafío no es gran cosa, pero, en compensación, sólo tenés una vida: ¡te moriste, fuiste! Los comandos son facilísimos y no se necesita joystick. ¡Seguí nuestras indicaciones y divertite!

FASE 1 - SHOPPING

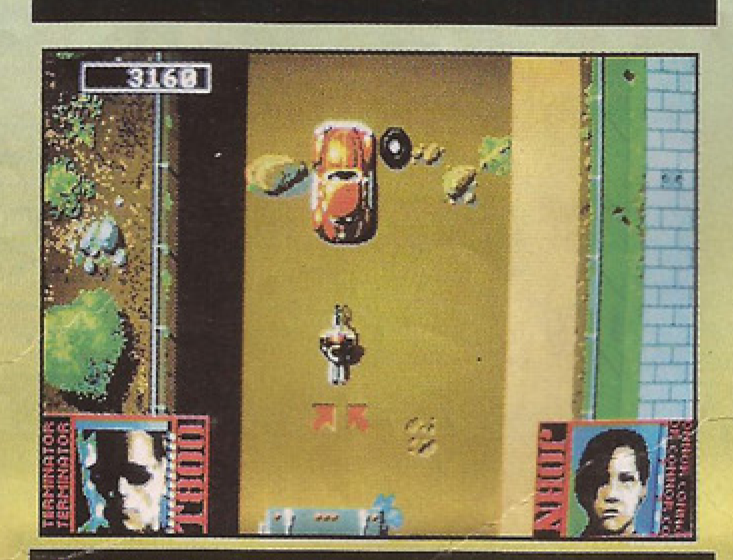
Te enfrentarás a un T-1000 en un shopping. Pero con sólo cinco tiros en la carabina 12. Al comenzar la fase, dispará apretando la barra de espacios. Si no conseguís derrotarlo con esa munición, vas a tener que agarrarte a las trompadas.



Al recibir un tiro, T-1000 se hace líquido. Sé rápido y aprovechá para tirar antes que él.

FASE 2 - PERSECUCION

Vos y John están en moto y son perseguidos por T-1000. Cada golpe en un obstáculo (piedras, tambores, etc.) quita un punto de energía de T-800 y un toque del camión quita mucha energía de John. Pozos de agua o petróleo reducen tu velocidad y las cápsulas de energía dan 50 puntos de cartel o 2 de energía para T-800. Si conseguís llegar al final de la fase, pasá entre los pilares del puente: el camión de T-1000 quedará atascado.



Usá estos autitos como rampa de salto y entrá bien acelerado.

FASE 3 - MANTENIMIENTO

Vas a tener que reparar la mano derecha de T-800. Funciona como una fase de bonus: arreglala en el menor tiempo posible, para llenar la barra de energía.

Seleccioná la pieza con la barra de espaciar y llevala a la posición correcta con el Direccional. Orientate por la pantalla inferior derecha.



FASE 4 - SANATORIO

T-1000 ataca nuevamente, ahora en el sanatorio donde fuiste a rescatar a Sarah. Repetí la estrategia de la fase 1.

FASE 5 - REPARACIONES

Nueva etapa de reparaciones. Ahora tenés 90 segundos para arreglar el ojo de T-800, desplazando piezas como en un puzzle.



Desplazá las piezas con las flechas direccionales y hacelo con rapidez para llenar el marcador de energía.

FASE 6 - SWAT

Estás saliendo de la empresa que construyó el Skynet y tenés que enfrentar a Swat. Son 4 pantallas con 3 guardias en cada una y no se puede escapar de sus balas: a cada 4 tiros vos perdés 1 punto de energía.



Los guardias siempre están en las mismas posiciones: enfrente, un poco arriba y un poco abajo.

FASE 7 - FUGA

T-1000 ahora utiliza un helicóptero y el tránsito no ayuda. Cada choque con un auto quita 1 punto de T-800 y cada tiro sufrido reduce la energía de Sarah. La fase sólo termina cuando vos destruís el helicóptero.



Mirá tu vehículo con el número de la "suerte". Esmerate con la mira para no desperdiciar tiros.

FASE 8 - ENCUENTRO FINAL

T-1000 ahora está mucho más astuto. Intentá repetir la estrategia de las fases 1 y 4. Si no tenés éxito, lanzate a la pelea con los puños, pero con cuidado: T-1000 tiene municiones ilimitadas.



Lucha en la siderúrgica. Tirá siempre que T-1000 se vuelve líquido.

TERMINATOR 2 - THE JUDGEMENT DAY / Ocean

Acción | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

ACORDATE: SOLAMENTE TENES UNA VIDA Y NINGUN CONTINUE

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 286, 10 MHz, 1 Mega libre en el Winchester y monitor VGA. Compatible con la placa de sonido AdLib.



LETHAL ENFORCERS

ENTRE BANDIDOS Y REHENES

Vos das un paseo tan bestial y sangriento que dejaría chiquito a cualquier Swat. Tirá en oficinas, aeropuertos, subterráneos y contra cualquier sospechoso. Tiráles también a los objetos, cámaras, carteles, etc., y ganá unos puntos más. Solamente tené cuidado de no acertarles a personas inocentes, que, generalmente, son rehenes y pasan agachados gritando "Don't shoot!"

En este arcade, no hay palanca ni botón: son pistolas y gatillos. Y jugar en pareja es mucho más divertido.

¡Tiroteo en el shopping-center! Vos contra una enorme banda de pistoleros asesinos, secuestradores y otras plagas que amedrentan a los ciudadanos comunes. ¡Mucha adrenalina! Pero todo es fantasía: vos estás jugando Lethal Enforcers, otro juegazo producido por Konami para evitarte horas de aburrimiento en los shoppings o casas de juegos electrónicos.

El tema es el siguiente: vos sos un policía novato que tiene que aniquilar a un montón de criminales de los más pesados. Para eso, controlás un joystick en forma de pistola apuntando a la pantalla. Por lo tanto, este arcade requiere buena puntería. Mandate con el gatillo, no dudes y sé rápido.

Sólo acordate de que es más divertido jugar en pareja: además de la ventaja de que un jugador coopera con otro, se sigue más fielmente la historia del juego, donde los héroes son un muchacho flaco y una morena (atractiva, digamos de paso). Los gráficos son copados, con escenarios buenos y personajes vividos por actores reales. Al final, los que disfrutan de games violentos encuentran divertido matar en broma y a montones. ¡Todo en la ficción, claro!





¡Oh, no! Esta inocente señora recibió un tiro. No hagas esto, porque perdés una vida.



Acertale a las partes inferiores del tren subterráneo y encontrá algunas armas extras.



Acertale a neumáticos, vidrios, pasajeros y conductores de estos autos de malhechores.



Este jefe se protege detrás del ala del avión. Hacé puntería cuando se levanta.



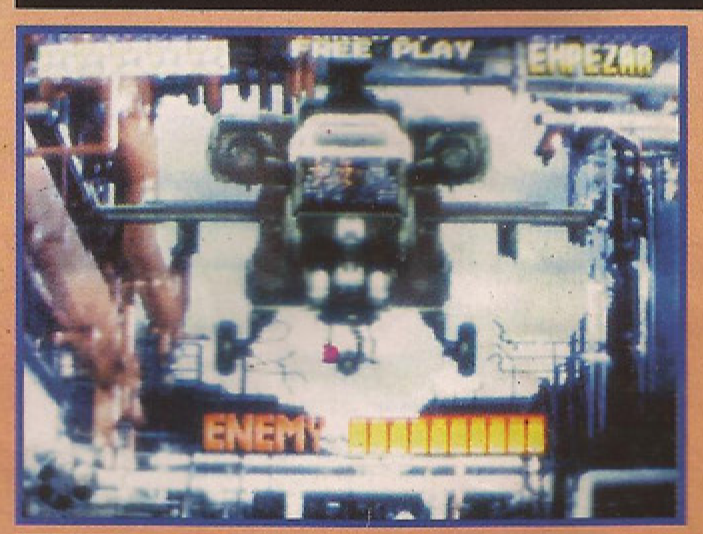
Para reventar al jefe del furgón, acertale a los neumáticos, al tipo y a las bombas que él tira.



¡Un jefe molesto! Primero tirale al helicóptero y, luego, reventá al tipo de la ametralladora.



En el barrio chino, tirale a los carteles y encontrá armas extras.



Jefazo final - destruí los 6 cañones de las alas y después aniquilá al tipo de la cabina, ¿OK?

FASES DE BONUS

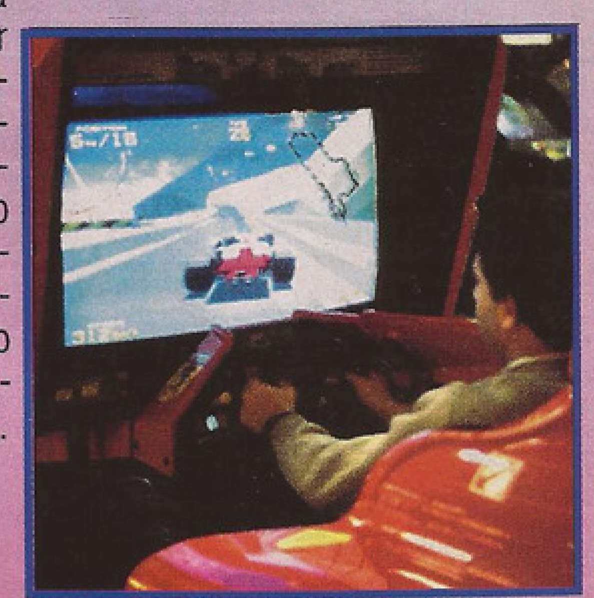
Aparecen dos veces en el juego y sirven para que vos ganes unos puntitos extras. ¡Aprovechá!



Tenés tiempo limitado para acertar la mayor cantidad de blancos. ¡Buena puntería!

SALE NUEVO VIRTUA RACING

Sega viene para reventar todo de nuevo. No dando tiempo para respirar a los fans, produjo Virtua Racing Wide Vision, una versión mejorada del primer y magnífico Virtua Racing. Los gráficos continúan poligonales y las perspectivas siguen siendo alucinantes. Pero la distancia entre el asiento del jugador y la pantalla ahora puede ser regulada y el banco es inflable, para simular con mayor realismo las sensaciones de un piloto en curvas y frenadas. La pantalla casi se duplicó de tamaño y un nuevo parlante fue colocado detrás de la cabeza del piloto: vos recibís todo el sonido delirante en el bocho.



ARMAS

Vos comenzás el tiroteo con un revólver 38 que tiene 6 balas. Pero aparecen otras armas de más poder. Para conseguirlas, basta acertarles cuando aparecen en cualquier lugar de la pantalla. Conocé las armas del juego y criá callos en el dedo que aprieta el gatillo.

MAGNUM
balas de grueso calibre

CAÑON
tiros muy largos y potentes

AMETRALLADORA
para dejar como colador al enemigo

PISTOLA AUTOMATICA
hace el mismo estrago que el 38, pero tiene 12 balas

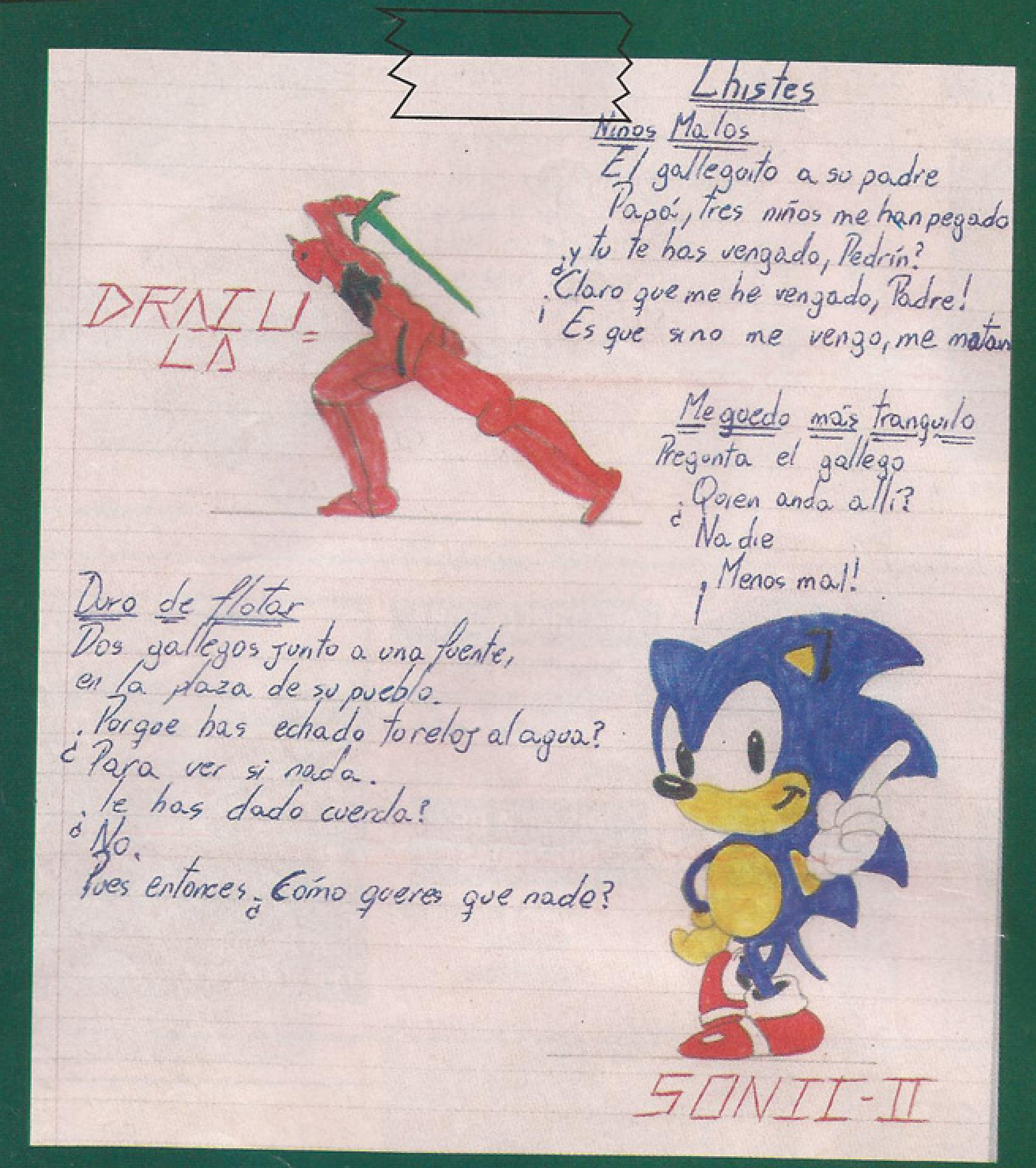
RIFLE DE ASALTO
para reventar todo: lanza 3 bombas

PISTOLA DE GRANADAS
hace un estrago respetable



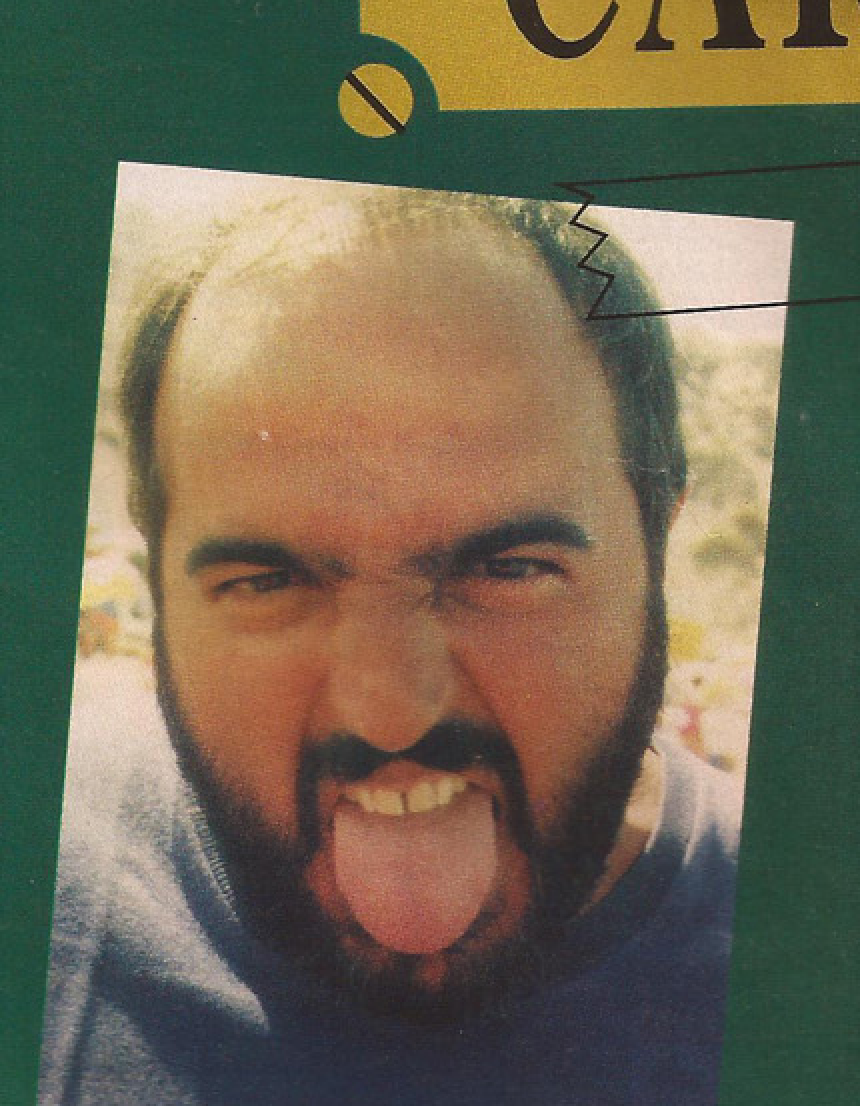
Para recargar tu arma, tirá hacia afuera o al centro del panel de la máquina

CART



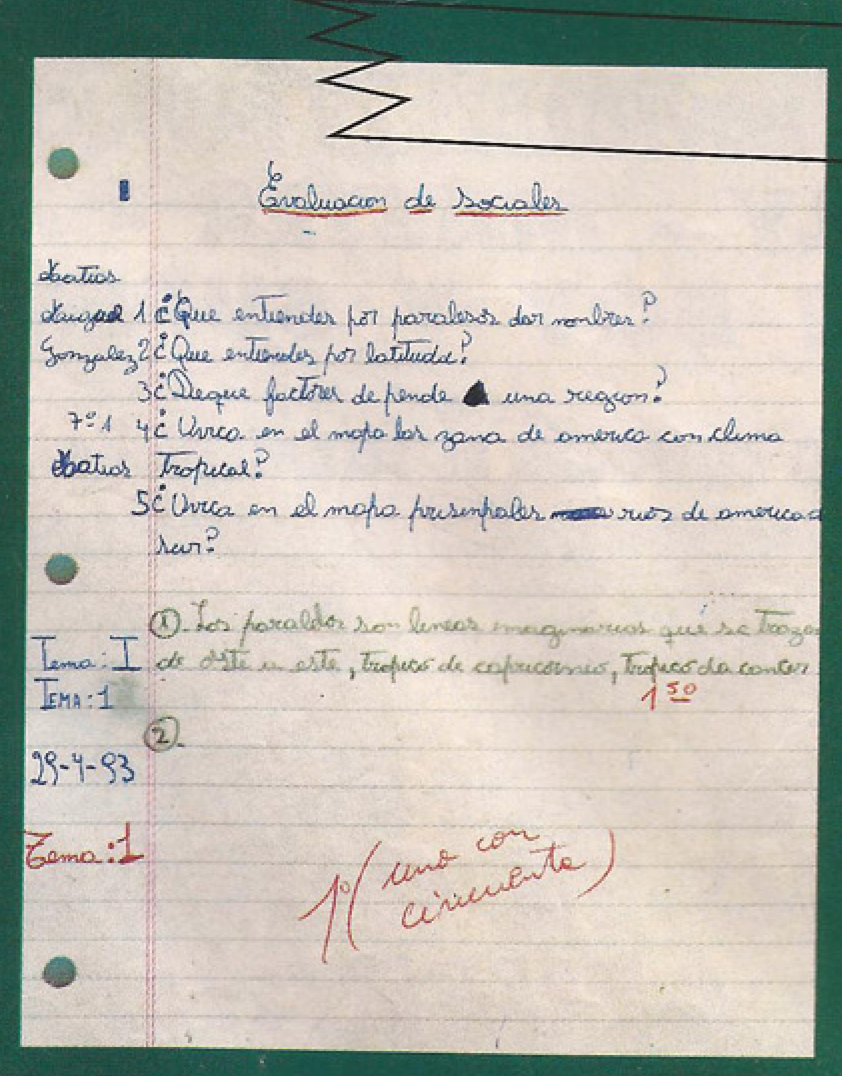
Chistes

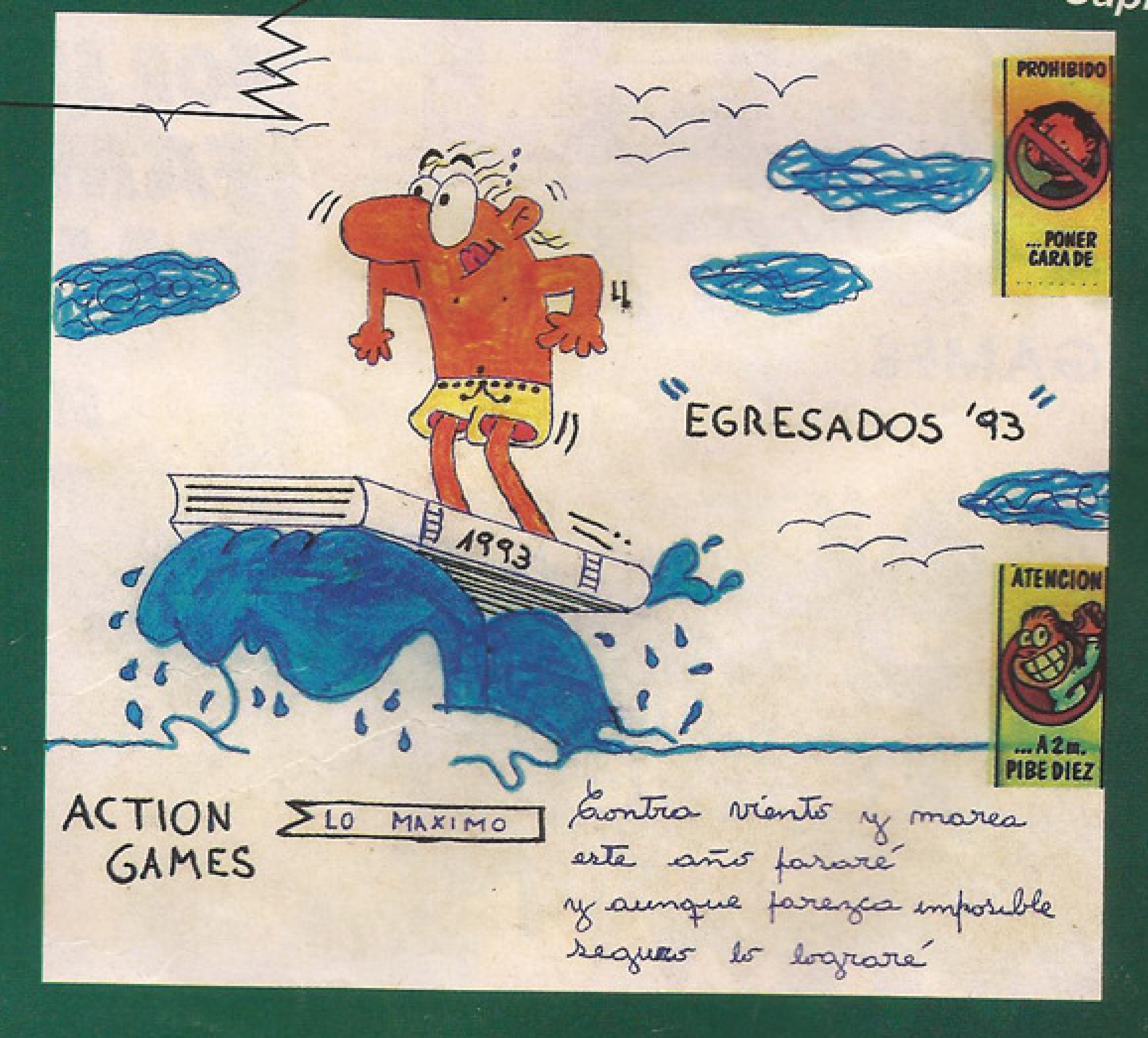
Ernesto Horacio Ferretti
San Pedro de Jujuy - Jujuy



Tío Miguel

Este es mi tío Miguel.
Roberto G. Cioffi
Capital





Prueba y Egreso

Matías M. Gonzalez
Claypole - Bs. As.

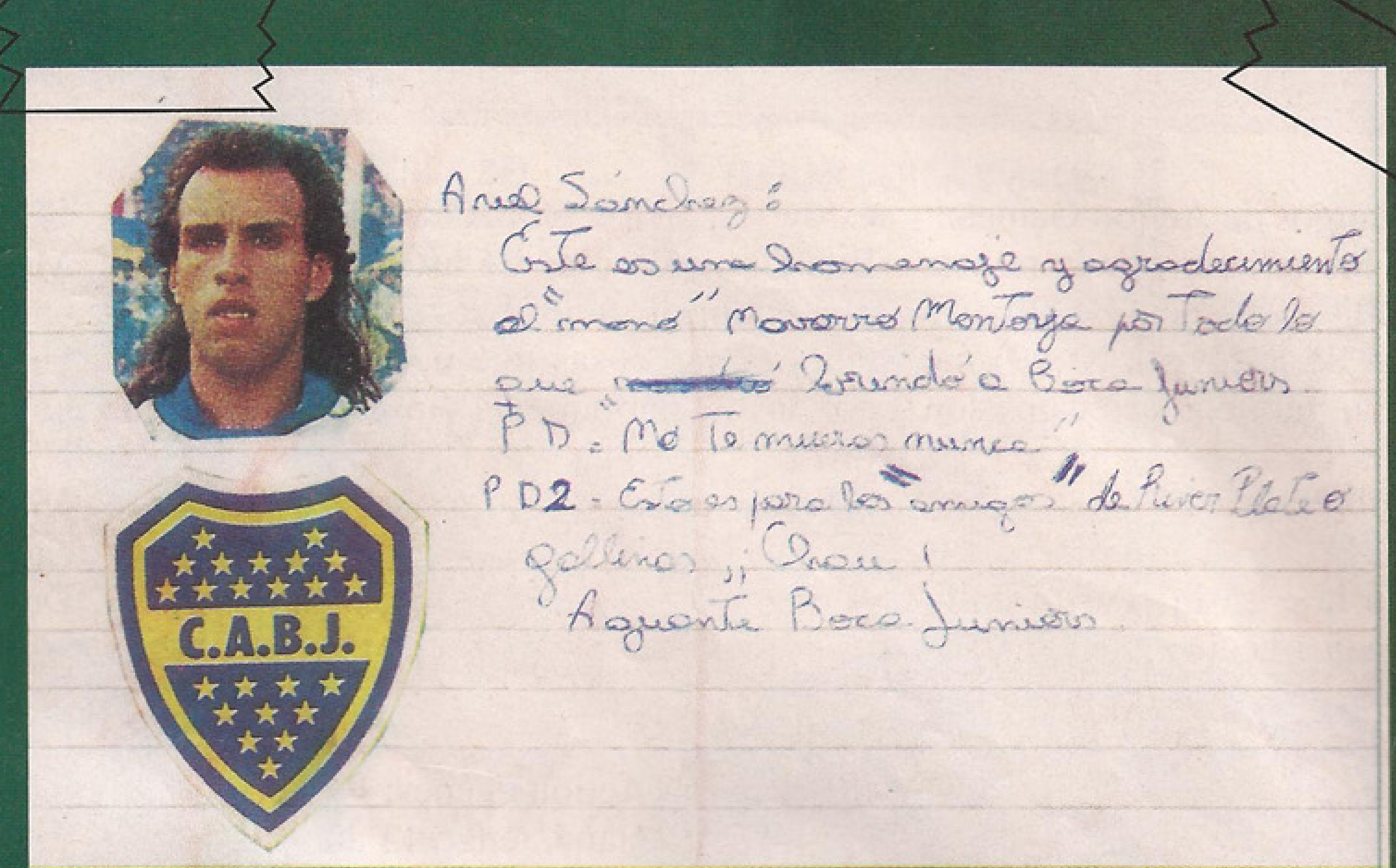
LA CARTELERA ES TUYA, USALA.

Creemos que el mejor lugar donde podemos mostrar lo que se nos ocurra es esta cartelera.
Mandá lo que tengas ganas (si es guita mejor) : Fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames; fotos de tu casa, del baño o del gallinero, etc.; boletos capicua; fotocopia del boletín o del parte de

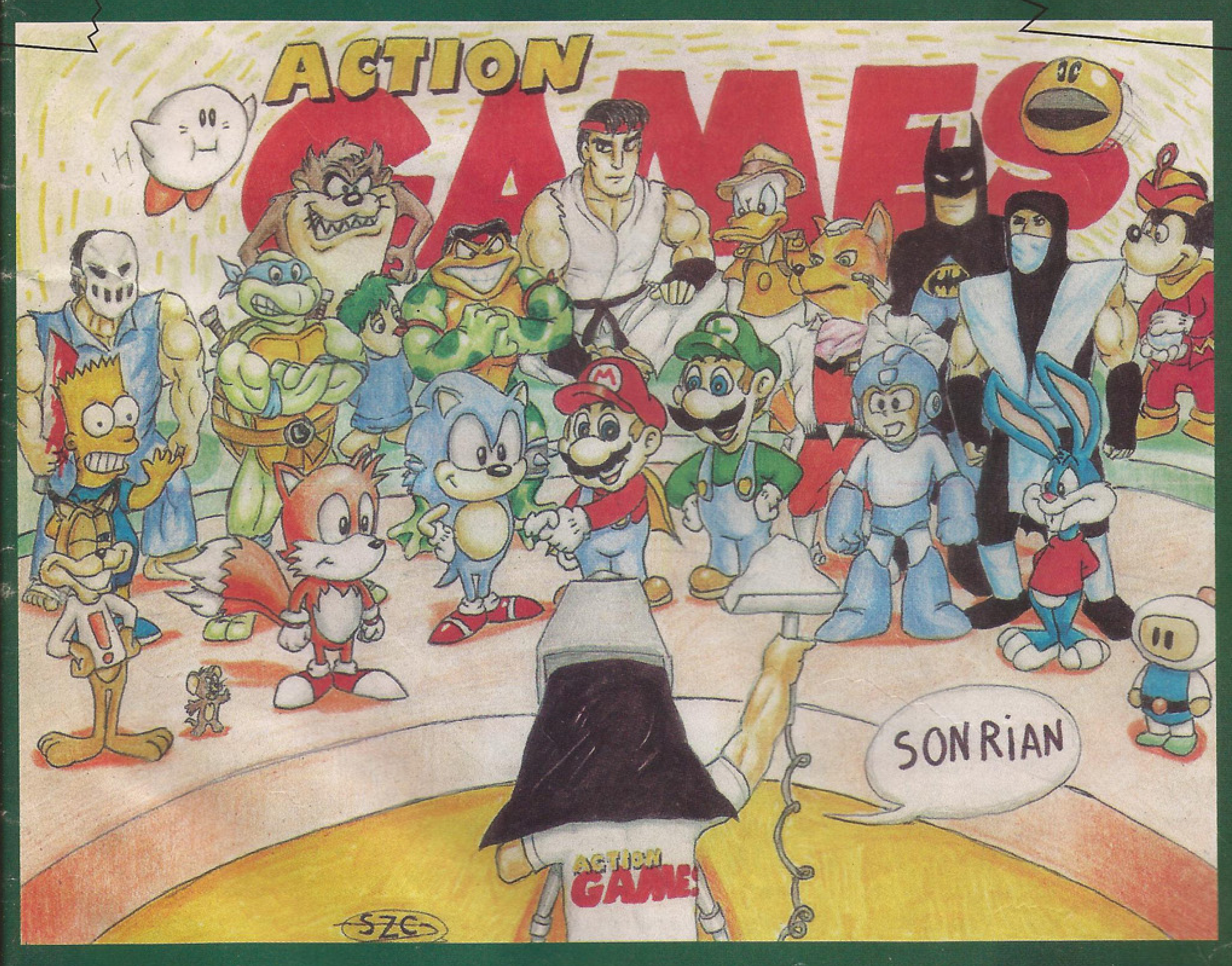


Pasión de multitudes

Ariel Sánchez
Lanús O. - Bs. As.



Ariel Sánchez:
Este es una homenaje y agradecimiento al "mono" Navarro Montoya por todo lo que brindó a Boca Juniors.
P.D.: "No te mueras nunca"
P.D2: Esto es para los "amigos" de River Plate o gallinas ¡¡Chau!
Aguante Boca Juniors.



Sonrían

Grandes Maestros del Videogame: Soy Sergio Zamorano de Avellaneda. un gamemaníaco de 18 años. Les escribo esta carta con motivo de la incorporación de la sección Cartelera y les pregunto ¿porqué tardaron tanto en poner una sección como esta?. Después de este desahogo, quiero felicitarlos por la revista la cual colecciono desde el primer número sin el cual nunca habría terminado el Simpson I de Nintendo. Les deseo toda la suerte del mundo y que lleguen a las 99.999.999 ediciones. Y sobre todo ¡felices fiestas! Chau.
P.D.: El dibujo que les mando es de como me imagino preparan a los personajes en la revista.

Sergio Zamorano -
Avellaneda - Bs. As.

amonestaciones; mensajes amistosos o amorosos (que sean breves); fotos de tus medallas; chistes; anécdotas felices o infelices (cortas); dibujos de cualquier cosa; poesías; canciones; versitos; cantitos de cancha; etc.; etc.
Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar.
En el sobre de tu carta poné: CARTELERA DE ACTION - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Buenos Aires

La banda de Action

Cartas



Queridos Amigos de Action Games:
En primer lugar los felicito por la revista que es re-genial; la sugerencia de Ramiro Leiva (en la carta de la revista Nº 19) me parece muy buena, para contar cuáles son los mejores juegos, etc.
Yo tengo un Family VIQ502.
Y estoy contento.
¡Ha! me gustaría que en la revista halla dibujos de personajes hechos por simpatizantes de la revista.
Bueno, mejor dejo de escribir porque la carta se hace larga.
Los saludo

Ariel S. Menant
Rio Negro

P.D.: Un saludo para Carla, Colon, Santiago, Nahuel y a todos mis amigos.
P.D. 2: Gracias a los chicos que nos dan passwords.

¡Hola! Me llamo Christian Manuel Benítez Ayala, tengo 16 años, soy paraguayo y quiero decirles que su revista me gusta mucho. Además la revista la compro en los kioscos, pero con un pequeño problema, con 5 ó 6 meses de atraso y otro más pequeño aun, busqué en todos los kioscos la revista y no encuentro los siguientes números que me faltan pues yo las colecciono: 2, 5, 7, 10. ¿Por favor, me podrían ayudar?
Yo quisiera cooperar con algunos passwords:

Desert Strike: 1ª misión: Nada
2ª misión: WQJROBZ
3ª misión: VLJKKTY
4ª misión: BTTIKLK

Jungle Strike: 1ª misión: Nada
2ª misión: RNCK3B9WHZD
3ª misión: 9VSFKV74PJY
4ª misión: XT6HDYBXN67
5ª misión: VNMZ39W7HZD
6ª misión: WSDWMJY3T4L
7ª misión: TH6FVWNL4HM
8ª misión: 76B4CBXVWLN
9ª misión: N4SZRNGMH2K

Necesito ayuda, ¿me podrían ayudar? No sé qué hacer para pasar la Fase 5 del juego Indiana Jones, The Last Crusade; ésa, la de las navajas y péndulos, por más que lo intento muero, hace 2 largos meses que estoy ahí, en esa última fase del juego.
Bueno, me despido de ustedes y disculpen por ocuparle tanto espacio, pero es que tenía tantas cosas que decirles... Chau y, por favor, publíquenla sin censurarla, por favor.
¡Mucha suerte!

Christian Benítez
Asunción - Paraguay

Revista Action Games:
Me llamo Luciano, tengo 14 años, curso 2º año y les cuento que tengo una Family Game.
Los felicito por la revista ya que es la mejor del país y colecciono todos los números. No me falta ninguno.
Me gustaría que pongan en la revista una sección referida al Club, dónde figuren los nombres de los socios con sus direcciones para poder cartearnos entre nosotros.
También quiero que me manden trucos de la primera parte del juego La Familia Addams.
Bueno, me despido de ustedes deseándoles mucha suerte y Aguante Accion Games.

Luciano M. Didyk
Pergamino (Bs. As.)

P.D. 1: quiero que publiquen mi carta y me den los trucos.
P.D. 2: son unos genios totales; la mejor suerte.
P.D. 3: les mando mi cupón para hacerme socio del Club.
Game over.

Action Games:
Son la mejor revista del MUNDO, porque las españolas no entiendo nada de lo que dicen. Bueno, acá va mi truco:
Tiny Toon: agarrá 11, 33, 55, 77 ó 99 zanahorias y dejate agarrar por Elvira. Luego en el mapa viene una nave, aparece un tipo en una plataforma que vuela, dormí a los tipos de abajo* y le saltás tres veces en la cabeza, así ganás tres vidas.

Juan Carlos Odisio
Capital

*Saltándoles en la cabeza
P.D.: Sigan así, aguante Action.

Para la máquina Action Games;
Me llamo Matías, tengo 15 años y un Nintendo.
Una de las cosas que más me apasionan son los videogames, tengo 7 juegos de Nintendo: Mario Bros. 1, 2 y 3; Tortugas Ninja III (No me sale el truco que publicaron); Castlevania III, Dracula's kurse; Duck Hunt; entre los piratas tengo Simpsons contra los mutantes, que es de Nippon y Capitan Cimic, que es de Cola Dreams (¿quién lo conoce?); este último juego salió para PC. Poseo muchos juegos de Arcades, Tumblepop y otros que no me acuerdo, por mi buena memoria.
Bueno, para que no se aburran con mi carta les mando estos passwords de Castlevania III.
Si querés empezar en la etapa A, con el espíritu Grant Danasty. Anotá

L = látigo
R = rosario
C = corazón

sin nombre

	L		L
C			
	R	R	
R	R		L

Si querés con el espíritu Sypha Belnades, sin nombre

	R		L
R			
	R	L	
R	R		

Si te gusta lo difícil, casi imposible (más enemigos, menos energía), digitá:
Con Sypha Belnades:
sin nombre

L	L		
	L		
C		R	
		R	C

Nota: Puede que los passwords no funcionen, porque ya llegaste y le pusiste tu nombre, espero que les funcinen a todos, ya que no lo probé en otro cartucho.
Con Grant DaNasty:

nemaníacas

sin nombre

L	L		L
			R
		C	
		R	C

Bueno, también tengo ganas de comprar un Super Nintendo, espero que algún gamemaníaco me llame, preguntá por Matías, mi teléfono es 766-0955, vivo en Villa Adelina, San Isidro.
No les quito más espacio ni tiempo, les mando un abrazo fuerte y ¡Aguante Action Games!, no se mueran nunca.
Es mi primera carta y les pido "de rodillas" que la publiquen. También quería saber si llegó mi cupón para asociarme.

Pablo Matías Perrone
Bs. As.

Estimados amigos de Action Games:
Me llamo Marcos Agustín Pagnucco y tengo un Family Game con los siguientes juegos: Snow Bros, Tortugas 3, Battletoads, Double Dragon, Mario Bros 1, 2 y 3, Captain America, Monster IV, My pocket, Goal 2, etc. Me gustaría tener un Super Nintendo.
Allí van unos trucos:
Islander 3. Selección de fases ↓, ↑, ←, →, A, B, A, B. Cuando esté empezando la presentación.
Islander 2. Selección de fases ←, →, ←, →, B, A, B, A.
G. I. Joe. Recargan energía Select y Start, al mismo tiempo.
Bueno, no les saco más espacio. Chau.
¡Larga vida Action Games!
Disculpen los errores de ortografía.

Marcos Agustín Pagnuco
Córdoba

Querida Action Games:
Me llamo Marcelo Martínez. Tengo 14 años.
Les escribo desde Las Piedras (Uruguay). Los tengo que felicitar por su revista. Es bárbara. Tengo un Family Game y los cassettes de Ninja Gaiden II, Battletoads, Mega Man 5 (Rockman 5), Gradius y Adventure Island II.
Ahora les mando trucos para Family;
Captain Skihawk - Para hacerte invencible hacé: ↑, →, ↓, ← 4 veces y Start.
Turtles 2 The Arcade Game - B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A Start.
Eso es para elegir área.
Astyanax - ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↑, y Start. (sos invencible)
Tom y Jerry - →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Start, Start, Start (v. Infinitos)
Insolated Warrior
Nivel: 4 - 0705
Nivel: 5 - 2168
Nivel: 6 - 0666
Nivel: 7 - 1192
Captain Planet
Nivel 5-1: 344651
Metal Storm
Nivel 6 - WJGJRCKK1B
Megaman 5
1 fase del Castillo de Protoman:
rojas = C1-D4-F6
azules = F1-G3-D6
Espero que les hayan servido los trucos que envié.
Hasta la próxima y ¡aguante!
¡Action Games!

Marcelo Martínez
Canelones - Uruguay

Queridos amigos de Action Games:
Somos tres hermanos uruguayos, locos por los videojuegos.
Queremos felicitarlos por la excelente revista que publican, pero lamentablemente, la revista llega un mes atrasada, debido a la distancia.
Tenemos un Master System III, pero dentro de poco, nos compraremos un Mega Drive...
Bueno, a lo nuestro:
Trucos para Mega Drive:
Bart Vs. The Espace Mutants: ve a la tienda y compra el silbato; cuando lo hallas conseguido, dirígete a la puerta de la residencia de ancianos y úsalo. El abuelo Simpson te recompensará con algo muy interesante.
Pit Fighter: para conseguir más continuaciones, juega en el modo de un jugador y llega hasta el nivel ocho, pulsa pausa e inserta el control 2 en la consola y presiona Start en este control y ganarás tres continuaciones.
Esperamos que publiquen nuestra carta.
Sigan así.
Los saludamos.
José Pedro Campot (12)
Juan Carlos Campot (12)

Marcos César Campot (14)
San José - Uruguay

Señores Action Games
Queridos amigos de Action Games, hace ya varios días que me había propuesto

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas



escribirles. Tengo una PC, un Family y un Game Boy; también tengo un Game Genie para Game Boy que me trajo un amigo de EEUU. Además me trajo el juego Mortal Kombat, del cual les doy los golpes.

Liu Kang: FLYING KICK: →, →, A
MAGIC: ←, ←, B

Kano: CANN ON BALL: →, ↓, ←
KANO KNIFES: ←, →, B

Sonya Blade: LEG GRAB: ↓, A + B
MAGIC RINGS: ←, ←, B

Rayden: THUNDER BOLT:←, ←, ←, →
MAGIC: →, →, B
DESAPEAR: ↓, →, (mirando hacia adelante)

Sub Zero: HIELO: ←, →, A
RESBALADIZA: →, ↓, B

Scorpion: HARPOON: ←, ←, B
DESAPEAR: ↓, →, (mirando hacia adelante)

Lamentablemente en el folleto no especifica cómo hacer casi todos los golpes, o sea que los golpes aquí explicados los logré yo solo.
Les pido que al contestarme me den los finishing move (fatalitys) los cuales no logro sacar.
Si desean Uds. o alguien, lector o no, ver, probar o jugar al Mortal Kombat, yo sé que lo encontrarán sin el personaje "Cage".
Con respecto a Street Fighter III les doy este password de Game Genie EXZGEK. Produce: los golpes pierden efecto, sólo la agarradas bajan energía. Tengo una queja: la no publicación de la sección de Game Boy y la disminución de las secciones de Nintendo, Master System, PC (que nunca ha sido muy importante), en cambio, han crecido totalmente las de Super Nes y Mega Drive que a pesar de tener 16 bits no son las únicas importantes. Se los digo porque las revistas españolas les están ganando.
Por favor, publiquen mi carta, tiene información muy necesaria para otros chicos que posean Game Boy y Family Game.
Desde ya, muchas gracias y les envío un saludo afectuoso.

Fernando Gabriel Abalo
Capital

P.D.: Mis primos, Patricio y Matías Bello, envían passwords para Battletoads nunca vistos (puedo afirmarlo).
Llegar a la final: LAXAALAE.
Hiper megasaltos de poder: OYSAUVEI
Hasta pronto

Hola. Me llamo Juan, 10 años y un Family Game y Nintendo.
Ahora, a los passwords para Family y Nintendo.
Captain Planet: 763754 y 955783
Goal: final: FTXAREZC
Picapiedras: recargar energía: pause y ↑.
World Cup: final 12.810
Tengo un problema con los siguientes juegos: Dr. Chaos y Simpson 1. ¡Chau!
Aguante Action Games y Boca.
Le llegué a la final a: Fortline, Picapiedras, Robocop 3, Batman, Islander, Captain Planet, Blate City y Kung Fu. Por favor, pónganme en los winners.

Juan Manuel Boveda
Capital



Respuesta para Marcelo D'Ercoli

Hola, me llamo Emilio Gonzalo Villegas, les mando un cordial saludo a la barra de Action Games, tengo 2 Family Game y 33 cartuchos, ahora les mando algunos trucos:
Heavi Barrel: Para elegir fases pulsá ↙, A, B en el mando (joystick) 2 y el Start del 1; para ir a la penúltima fase y a la última pulsá ↖, A, B en el mando 2 y Start en el 1.
Super Mario Bros: Para sacar continue en la pantalla de Game Over pulsá A y Start al mismo tiempo.
Guerrilla (Ward): En la pantalla de presentación donde dice push Start, presionalo y donde dice 1 y 2 player pulsá A, B, Start y saldrá en la pantalla: Construction. Start from lst area.
Easy level:
Con el A cambiarás el Nº de área. Pulsá la flecha hacia abajo y elegirás con el A la dificultad.
También tengo la respuesta del desafío de Marcelo D'Ercoli, Sebastián Zanalla y Cristian Volonté para pasar al Turbo Túnel del Battletoads: al subir a la nave, avanzá hasta que al túnel se ponga de color verde, saltá las barreras hasta llegar a la que tiene una serie de estrellas formando un círculo, avanzá rápido y chocá en esa barrera y... ¡sorpresa! Avanzarás hasta el Level 5.
Bueno, me despido de uds. deseándoles Felices Fiestas.
Please, que figure mi nombre en los winners y espero ganarme la remera.
Los felicito por la revista. VAMOS ACTION TODAVIA.
Mi dirección es: Guatemala Nº 908. Bo. Mariano Moreno - San Salvador de Jujuy - (4600) Jujuy
Tengo 11 años.
Chau

Emilio Gonzalo Villegas

También le respondieron:
Luciana Fons de la Pcia. de Bs. As.
Fernando J. Bibbó de Mar del Plata
Ramiro Bolaño de Capital
Cristian Dornini de Córdoba
Hernán Manrique de Castelar
Mariano Potetti de 9 de Julio
Federico Segovia de Capital
Ariel H. Sotomayor de Capital
José E. Vazquez de la Pcia. de Bs. As.
Omar Zurita de la Pcia de Bs. As.

nemaníacas

Respuesta para Pablo Parrilla

Hola, me llamo Matías Maximiliano Ferreyra, ésta es mi primera carta; respondo el desafío de Pablo Parrilla. Para llegar a las fases más avanzadas directamente, lo mejor es que sigas estos pasos.
En la pantalla del título, pulsá a la vez derecha y tres veces B. Luego pulsá arriba y B tres veces. Izquierda y B tres veces y abajo y B tres veces.
Ya sólo resta apretar Start y con A y B elegiremos la fase.
NINTENDO
Trucos: Super Mario Bros. Para llegar al mundo 0-1 hacer lo siguiente: En el mundo 1-2 casi al final, de la base no te metas al tubo horizontal; subite en él y rompé el penúltimo y antepenúltimo bloque. Después colocate en la orilla del tubo, mirando hacia la izquierda de la pantalla y saltá agachado; cuando estés en el aire llevá el control hacia atrás hasta que te atores y traspases el muro, después metete en el primer tubo del Warp Zone.
T.M.N.T.II: mientras esté el nombre del juego presioná B, A, B, A, ↑, ↓, ←, →, B, A, Select y Start, para dos jugadores.
GAME BOY
T.M.N.T FALL OF THE FOOT CLAN
ENERGIA: si tu energía está muy baja poné pausa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, B y A.
SUPERNES SUPER CASTLEVANIA IV
password para el último nivel: OSWALDO
SUPER NES Mario World. En el casillero ludwig, poco antes de entrar a la primera puerta un bloque en el techo que es bolsa, saltá más arriba encontrarás un tubo; entrá y ahí podrás hacer vidas.
GAME BOY. GARGOYLE'S QUEST.
Esta es la clave de la última fase: 9()A-3LHB
Saludos a toda la barra de Action Games.

Matías M. Ferreyra
San Martín

También le respondieron:
Darío Britos de San Luis
Guido Pancaldi de la Pcia. de Bs. As.
Guillermo Tonoyose de Bs. As.
Omar Zurita de la Pcia. de Bs. As.

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2° hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase, y el password de Lolo 3 de la 8ª y 9ª torre, please.

Sebastián Albolián - Capital
Pido truco para Castlemania 1, el del esqueleto en la 5.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Matías A. Diez - Tandil
Sigo sin entender el juego "The Blue Marin".

Pablo Segade - Capital
1) ¿Cómo se pasa el primer nivel del juego Star Trek?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Cristian Benítez:
Por los números atrasados no te hagas drama, Para conseguir cualquier número atrasado de Action pedilos acá en Azcuénaga 24 2piso of. 4, mandando un giro postal a nombre de Editorial Quark S. R. L. por el importe de cada número más $5.- para gastos de envío por correo certificado, y nosotros te lo mandamos. Y si andás por acá pasá personalmente por la Editorial.

Para Luciano M. Didyk:
Nos agrada mucho tu idea, y te contamos que ya lo estamos estudiando. No te prometemos nada pero...

Para Pablo M. Perrone:
Fiera quedate tranqui que ya tenés el honor de ser un socio de Action.

Para Darío Britos:
Agradecemos enormemente tus deseos de prosperidad hacia nosotros, al igual que tu valiosa carta y la tarjeta navideña. Nosotros desde aquí te deseamos.

A TODOS LOS GAMEMANIACOS UN MUY BUEN 1994.

¡¡¡REVIENTEN LAS MAQUINAS!!!.

TION GAMES LLAMA AL 951-6239

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Tortuguitas
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
Guillermo Tonoyose
Bs. Aires

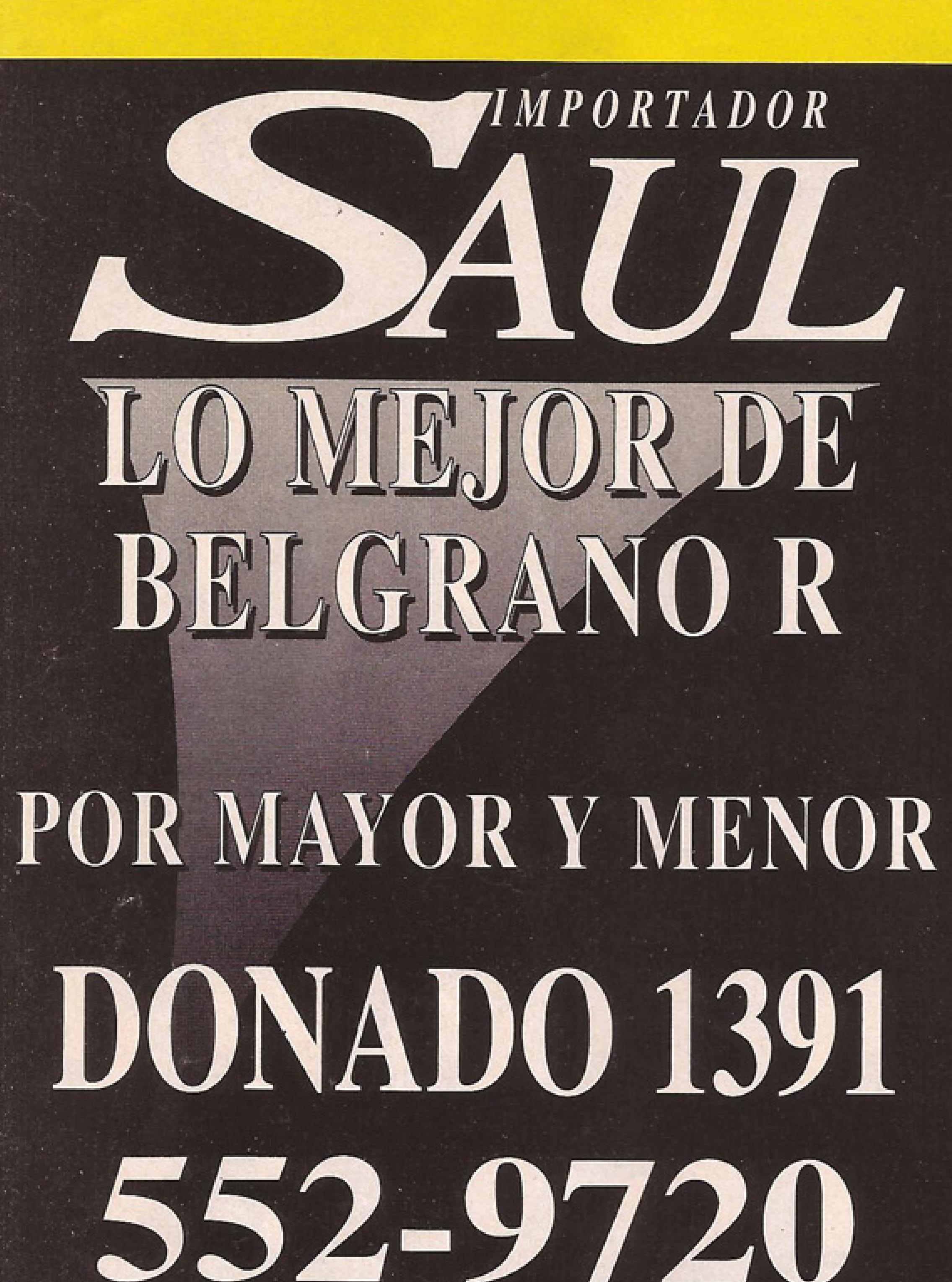
Ya hay **112 Winners** a los que...

LES SOBRA AGUANTE.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

market place



market place

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834

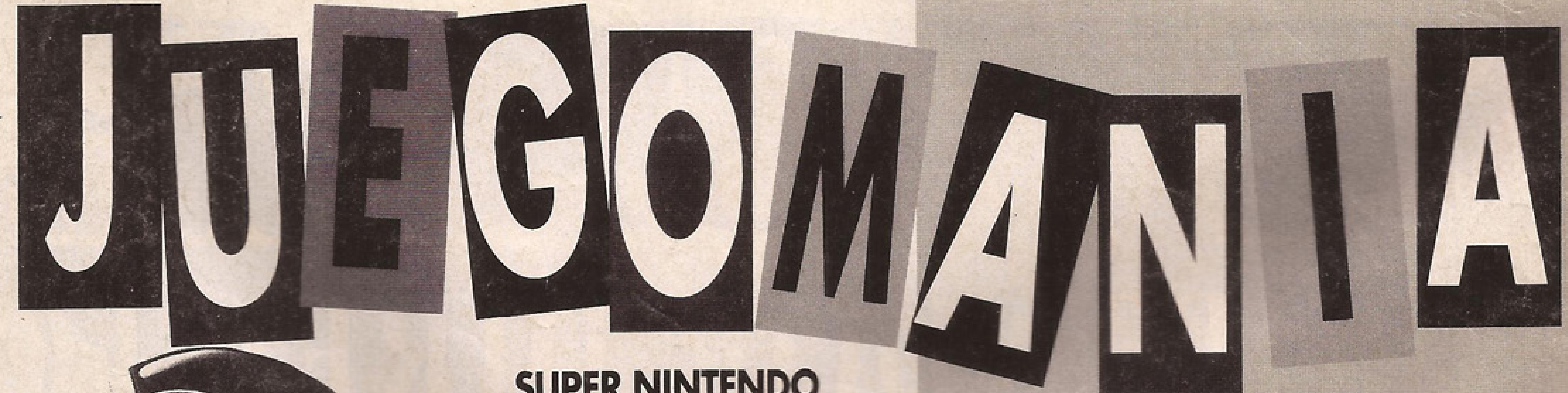
market place

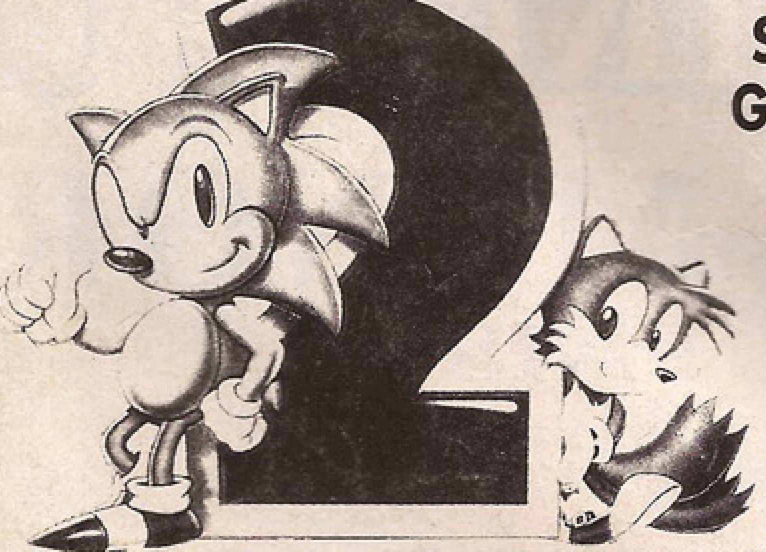
IMPORTADOR ANDRES

UNICAMENTE POR MAYOR

VENTA DE VIDEOGAMES
8 BIT - 16 BIT Y CARTUCHOS

ESMERALDA 491 CAPITAL TEL/FAX : 393-5223





SUPER NINTENDO
GAME BOY - SCOPE
NINTENDO
GENESIS - MEGA
MENACER
GAME GEAR
CD ROM
NEO GEO
NEW ATARI JAGUAR 64 BIT

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
Joysticks Inalámbricos - Adaptadores

NOVEDADES SUPER NES
Final Fight 2 - Street Fighter 2 turbo - World Heroes
Art of Fighting - Mortal Kombat- Star Fox

NOVEDADES GENESIS - MEGA
Aladdin - Street Fighter Champ. Edition - Hook
Jurassic Park - Mortal Kombat - AWS Soccer

Club de Alquiler
compra
canje
GENESIS
MEGA
SUPERNES

Tomamos tus cartuchos usados como parte de pago

Tomamos su Family Usado - 1/2 cuadra Pza. Flores - Tarjetas de Crédito

Rivadavia 7055 Loc. 29 Galeria Dufau - Tel 611-9214

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834



Av. Independencia 3485/7 (1225) Buenos Aires - Argentina - Tel./Fax: 97-0428 - 93-3080